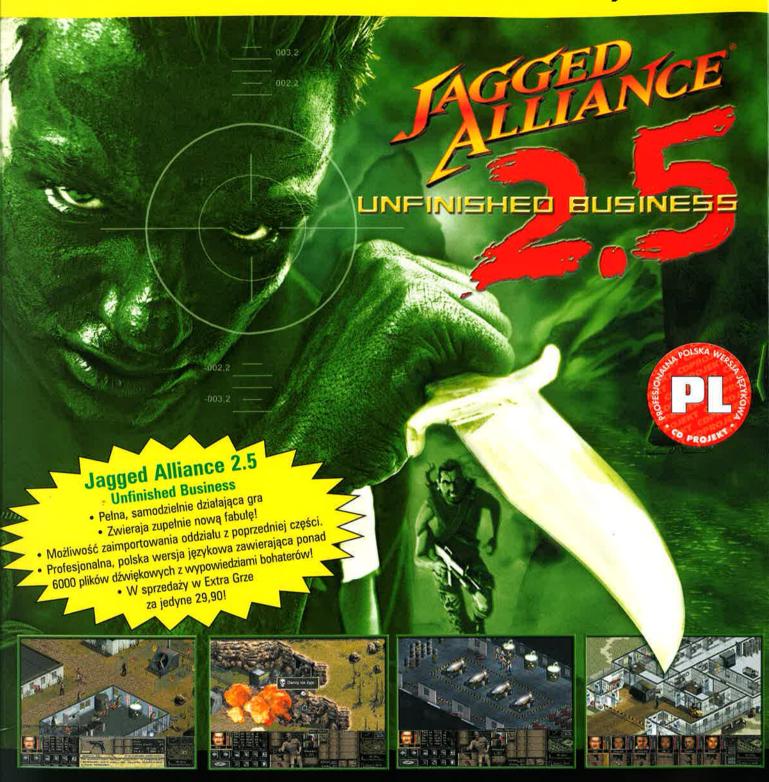
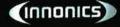


JAGGED ALLIANCE 2,5 PL W EXTRA CENIE 29,90!



Enrico Chivaldori, człowiek, który bral udział w wyzwoleniu Arulco, wybrał Ciebie abyś wykonal bardzo niebezpieczną misję. Korporacja RM&E, sprawująca przed wyzwoleniem kontrolę nad kopalniami w Arulco zamierza ją odzyskać siłą. Założyła bazę rakietową niedaleko granicy i postawiła ultimatum. Jedyną nadzieją dla zrujnowanego i wyczerpanego wojną domową Arulco jesteś Ty, wraz z małym oddziałem najemników. Najnowsza część serii Jagged Alliance to obowiązkowa pozycja w kolekcji każdego gracza!

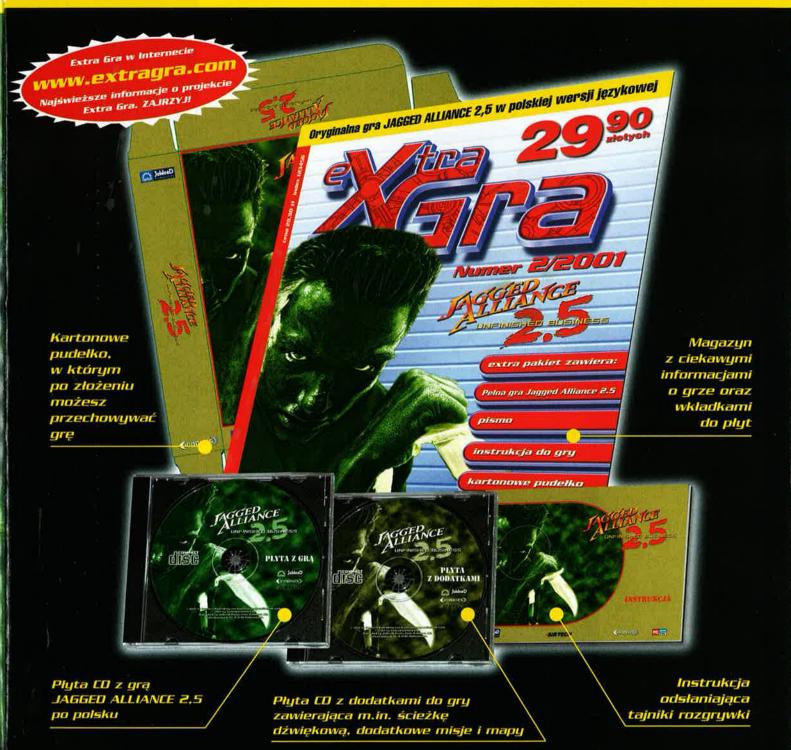
- calkowicie nowa fabula
- zintegrowany edytor map
- 6 supełnie nowych poziomów trudności
- 10 nowych postaci
- 20 nowych sektorów, wypełnionych akcją
- 3 10 nowych modeli broni
- a możliwość importowania postaci z poprzedniej części gry
- nowe możliwości taktycznej rozgrywki jak: zasięg broni, pole widzenia oraz wiele innych











ldea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Jagged Alliance 2,5 - doskonała gra taktyczna. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 19 czerwca kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com • Extra Gra w Internecie: www.extragra.com • Patronat internetowy: www.gry.wp.pl

JUŻ W SPRZEDAŻY!

SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ

Akcja Letnia CD-Action:

więcej grania - mniej czytania!

Postanowiliśmy zrobić Wam miłą niespodziankę. Na wakacyjne, gorące dni przygotowaliśmy numery specjalne CD-Action Zwiększyliśmy dawkę adrenaliny serwowaną na płytoch CD. Na dwóch nie zmieściło się jej tyle, ile zaplanowaliśmy, dlatego za tę samą cenę wprowadziliśmy trzecią płytę, z pełną wersją. Ciekawi nas bardzo wasza reakcja. Napiszcie do nas pocztówke z wakacji i przy okazji podzielcie się opinią na temat trzeciej płyty. Chcielibyśmy wiedzieć, czy 2 pełne gry na dwóch oddzielnych płytach plus dodatkowy krążek z demami to coś, na co czekaliście, czy też wolelibyście zamiast tego dwie płyty z demami, a tylko jedną pełną grę? Zanim zdecydujecie, pamiętajcie, że mamy w zapasie naprawdę mocne tytuły. Sami zresztą zobaczcie, od czego zaczynamy naszą akcję letnią. Exterminacja jeszcze pachnie nowością, a F22 to as wśród symulatorów lotu. W kolejnych numerach beda gry karate, gry FPP (najlepsze w swojej klasie!) i... robale! I nie myślimy tu bynajmniej o wirusach.

Zdajemy sobie sprawę z tego, że więcej grania oznacza mniej czasu na czytonie. Momy więc mniej kursów, teorii informatycznej i edukacji. No i mniej stron - ale za to (mimo trzeciego CD) udało się nam utrzymać starą cenę! Dobraliśmy w dodatku tematy najbardziej interesujące i jednocześnie swobodne. To są w końcu wakacje, dlatego możemy dać sobie więcej luzu. Gdyby brakowało wam trochę teoretycznych zagadnień, zapraszamy do czasopism PC Format i "net. One nie będą miały wakacji od wiedzy. Do kursów itp. powrócimy po letnich szaleństwach. No, chyba że nie bedziecie chcieli :).

"Więcej grania - mniej czytania" nie będzie wcale oznaczać mniej informacji o grach. Bedzie nawet ieszcze więcej opisów nowości. Byliśmy na targach E3, napatrzyliśmy się, nagraliśmy i nabraliśmy ochoty. Trudno powstrzymać się przed opisywaniem tych gier, które trofią na rynek polski gdzieś w okolicach Bożego Narodzenia, a które mieliśmy szczęście zobaczyć już dziś. Sami się przekonajcie. Szczerze namawiam do przejrzenia działu nowości z E3. Sezon letni oznacza iednak, i nic na to nie można poradzić, zmniej szoną ilość premier. Bardzo chcielibyśmy zrecenzować wiecei albo chociaż tyle samo gier co zwykle, gle



Los Angeles to miasto aniołów i targów E3. Byliśmy tam w maju!

najzwyczajniej w świecie porządnych tytułów latem wydaje się bardzo mało. Są za to wśród nich prawdziwe perełki. Tropico, na przykład, to gierka na wysokim poziomie i bardzo przy tym... tropikalna.

Pamiętajcie, że wakacje to bardzo dobry czas na podrasowanie lub wymianę komputera. Tradycyjnie już w lipcu i sierpniu komponenty do peceta zaczynają tanieć, a sklepy komputerowe i hurtownie są najbordziej skore do promocji albo upustów, bo to dla nich martwy sezon. Ludzie wyjeżdżają na wakacje - no to (i inne letnie przyjemności) idzie kasa. Więc sprzedawcy robią, co mogą, by jednak coś nam z kieszeni wyciągnąć... Przejrzyjcie nasze poradniki i dobrze pomyślcie, czy przypadkiem nie byłoby lepiej zainwestować w procka, RAM, nowy dopalacz, a może (to polecamy szczególnie!) w napęd DVD zamiast podwyższonego standardu pokoju w pensjonacie nad morzem. Jeśli wierzyć danym agencji badających tak zwaną penetrację DVD w domowych komputeroch, to grubo ponad 100 000 blaszaków radośnie szumi płytami DVD kręconymi na karuzelach czytników w naszym kraju. Drugie tyle odtwarzaczy pod telewizorami czeka na nowe filmy. Czytelnicy CD-Action zawsze byli forpocztą nowoczesności, jako pierwsi instalowali sobie napędy CD, kupowali akceleratory. Nie wyobrażam sobie, żebyście teraz pozwolili się wyprzedzić innym. Hajże, moi mili, na sklepy! Najwyższy już czas, żebyście i Wy posmakowali DVD-Action zamiost CD-Action Jeśli się uwiniecie, to w sierpniu już będzie okazja sprawdzenia nowego czytnika w praniu. DVD#3 nadchodzi (szczegóty na końcu

A teraz już zapraszamy do lektury troszkę innego - bo letniego - CDA:

PS. CDA może i letni, ale teksty są gooorące, jak to śpiewał Norbi. Zresztą może i nie o tekstach śpiewał. Zapewniamy jednak, że nasze artykuły temperaturą prześcigają nawet wygrzane w słońcu kobiety, więc w sumie no jedno wyszło-

Zbigniew Bański

Zhigmen Barthi

Nagrody ECTS z CD-Action!



Trzeci rok z rzędu zasiadamy w jury najważniejszego europejskiego rankingu gier na PC. Szczegóły na stronie 33.

CDA z DVD

Za miesiąc kolejna edycja CDA + DVD (naturalnie będzie też wersja z CD!) CDA Z DVD



Lipiec 2001

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61 centrala tel. (0.71) 3452145

Redaktor Naczelov Zbigniew Bański

ktora Naczelnego Jerzy Poprawa

ki Mariusz Turowski Jan Jankowski Maciek Ku Robert Hubacz, Voitek Tarczyński, Jakub Kominiarczuk

crata (cl. (0 71) 3420316 w. 103

cowy (0) 601 09 75 76

Public Relations, Promocia Joanna Korwin-Kijud (cl. (071) 3421841 w.119 |- mail: produces

Drok Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O. JEST CZEŚCIA

THE FUTURE NETWORK PLC.







Desperados	48
	N A

Jeden z hitów nadchodzącego lata. Przenieś Commandos na Dziki Zachód, dodaj klimatyczną grafikę, dopraw sporą porcją grywalności i podaj na gorąco - oto przepis na HIT!

Tropico

. 82

. 62

74

. 60

. 52

.70

.72

. 71

54

. 90

92

. 93

. 101

. 102

100

110

112

104

. 115

. 118

. 119

121

58



Chcesz wybrać się na tropikalną wyspę? O, to zadanie w sam raz na wakacje. Nawet jeśli czeka nas tam sporo problemów do rozwiązania warto. A jeśli jesteś fanem gier, w których należy wykazać się zmyslem do interesów... to już jest jazda obowiązkowa.



Prześmieszna przygodówka w klimatach Neverhooda, Do tego rewelacyjnie spolszczona. Jeśli masz minimum 15 lat, to już szykuj się na ucztę. Jak masz mniej - szybko rośnij, bo możesz nie zdążyć do sklepu :). Pięciu głupawych kosmitów kontra szalony ziemski nalogowiec. Pardon: naukowiec (to są sutki przemęczenia :)). Kupa śmiechu!

Księgowe Magazynowe Tell/Fax (+4822) 863 79 56 : 863 22 59 ; 863 52 ;

Programy: Użytkowe

Sprzet

Grv

Multimedia

Canon S-32	131
Canon Multipass C70 i C80	136
Canon \$450 i \$600	130
Creative Webcam Plus	134
Dźwięk przestrzenny	
Gainward GeForce3	
Gravis – dżojstiki	
IP CD-Writer 9710i	
eadtek GeForce3	
Mediatech MT400 i MT401	
Przewodnik po pamieciach	
yphoon - gamepady	
yphoon Sound Card PCI	
Inne	

Action Redaction	142
E3'2001	
Gamewalker	
Na Luzie	96
Okładka I	24
Okładka 2	26
Pentium 4 GP	95
Pomocna Dłoń	98
Prenumerata	138
Przemyślenia	95
Sobowtóry	
Tipsy	
Tomb Raider film	91
Zapamiętaj te gry	
Lapannetaj te gry	30

INDEKS GIER

	Artur's Knight 2	22
	Baidur's Gate 2: Thron of Bhaal	42
	Desperados	
	Diablo 2: Lord of Destruction	40
	European Super League	
	Evil Dead: Hail to the King	. 78
	Far Gate	
	Frank Herbert's Dune	. 10
	Głupki z kosmosu	. 74
	Half-Life: Generacja	- 60
	Jagged Alliance 2.5 Unfinished Business	. 52
	Nascar 4	. 68
	Necronomicon	84
	NHL Elitserieni & SM Liiga 2001	56
	Oil Tycoon	
	Robin Hood: Defender of the Crown	12
	Robot Arena	. 72
	Rune: Halls Of Valhalla	71
	Settlers IV solucja	86
	SimCoaster	66
ī	Street Jam	54
ì	Stunt GP	80
ı	Svarog	73
ı	Trade Wars	14
ı	Tropico	58
ı	UEFA Challenge	64
d	Watchmaker	18
ı	X-Com Enforcer	76

Zawartość CD

Zawartość Cover CD

Instrukcje do gier

Artur's Knight 2

Trade Wars

Watchmaker

Frank Herbert's Dune ...

Robin Hood: Defender of the Crown .

Za 5 dwunasta

Baldur's Gate 2: Thron of Bhaal ..

Diable 2: Lord of Destruction

Recenzie

European Super League ...

Evil Dead: Hail to the King .

lagged Alliance 2.5 Unfinished Business.

NHL Elitserien & SM Liiga 2001.

Desperados

Far Gate...

Nascar 4 ...

Robot Arena

SimCoaster

Tropico ...

IIFFA Challenge

X-Com Enforcer

Settlers IV solucja

Nie tylko gramy

Sufler

Kurs DOS #9

Wirtualne podróże

Prawo Jazdy ABCD.

Poradnik

20 Porad - Media Player

20 Porad - PSP Animation

Odtwarzenie filmów DVD

Codzienne problemy ..

Cool 3D .

Szybkie Porady

Wykresy w Word .

W domu Wielkiego Brata..

Multimedia Encyklopedia dla dzieci

Kuchnia Polska: najlepsze przepisy

Rune: Halls Of Valhalla

Necronomicon ..

Glunki z kosmosu

Half-Life: Generacja ...

W produkcii

2-3 CD Projekt, 5 Ardsoft, 16-17 Wirtualny Świat, 19 CD Projekt, 21 CD Projekt, 23 Tim Soft, 25 Tom Soft, 27 CD Projekt, 29 CD Projekt, 33 Avalon, 35 Techland, 37 CD Projekt, 39 CD Projekt, 41 CD Projekt, 43 CD Projekt, 45 CD Projekt, 55,57 IM Group, 61 CD Projekt, 65 Play lt, 85 Portal RPG, 111 Imperium Gier, 117 Game One, 127 Exe. 133 Creative, 141 MMD, 148 Era GSM

W sierpniu CDA z DVD!

Przypominamy, że:



- gra/program w pełnej wersji;



gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich:



gra wymaga akceleratora do działania.

Uwana 1: nie przejmujcie się "zbytnio" podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie

tiwaga 2: w menu Cover CD macie muzykę grupy: Misteria z utworem Folkien 2.

tlwaga 3: jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, odpał zamiast niego plik star-tłow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc. info itp.). Podawana przez nas na famach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obstugi.

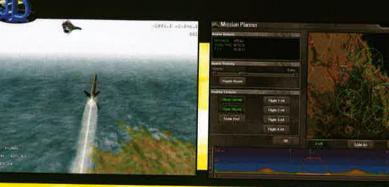
Pełna wersja gry

(Ocean/DID)

Rodzai: symulator Inti Premiera: 08/98 Wymagania minimalne: P-166, 16 MB RAM Wymagania sugerowane: P266, 32 MB RAM Instalka: ok. 200 MB

Symulator lotu najnowszym amerykańskim myśliwcem - dość trudny, aczkolwiek można nad tym polemizować. W każdym razie dla maniaków tego rodzaju gier instrukcja na CD w formie .pdf (po angielsku) - wersja skrócona instrukcji będzie za stron pare :).





Pełna wersja gry

Exterminacja (PL)

Kolekcja CDA nr 38

(Techland)

Rodzai: RTS (no polskut) Premiera: lato '99 Ocena w CDA: 9/10

Wymagania minimalne: P133, 32 MB RAM, Win 9x, 50 MB na HDD, CDx4 Wymagania sugerowane: P300, 64 MB, Win 9x, 350 MB na HDD, CDx16

Dobry polski RTS zawierający kilka bardzo ciekawych rozwiązań, niespotykanych dotąd w tego typu grach. Instrukcję znajdziecie w tym nr CDA. Ziemianie kontra Obcy. Dobra muzyka na ścieżkach audio.





Teenagent (PL)

Pełna wersja gry

(Metropolis Software)

Teenagent to klasyczna gra przygodowa z fabulą, w której opowiada się o Marku - nastolatku, który zostaje zwerbowany przez tajną organizację: RGB. Chlopiec musi odkryć, kto okrada skarbiec



szacownej instytucji - Mega Banku. "Teenagent" to 20 ysięcy klatek animacji, digitalizowana grafika, 11-kanalowa muzyka, samplowane efekty dźwiękowe i... masa dobrej zabawy! Instrukcja w dokumentacji gry.

Wymagania: 386, 4 MB RAM

Z: Steel Soldiers

(The Bitmap Brothers)



Z: Steel Soldiers jest trójwymiarowa gra strategiczną w czasie rzeczywistym sequelem znanego starszym graczom "Z" Walczą z sobą

roboty. Nie brak specyficznego humoru. Dobra

Wymagnia: PH 266, 64 MB RAM, Win95, DirectX 8, akcelerator 3D

Resurrection PL

(TopWare Poland)



Gra akcji. W świecie fantazji trzech bohaterów musi połączyć swe siły. by pokonać groźnego wroga. Od tego momentu Domenicus, Gau i Daiko zostają wplątani w przygodę, w której muszą razem stawić czoło i nie dopuścić, by Azogaraz, Ahiyoges oraz czarny smok wypelnili swoją nikczemną misję. Demo po

Wymagania: P200 MMX, 32 MB RAM, Win95/98/ 2000, DirectX, ew. akcelerator

Waterloo: Napoleon's **Last Battle**

(Strategy First)

Dla fanów strategii nazwa Waterloo mówi wszystko. Dla reszty info: skomplikowana strategia troszkę w stylu Gettysbura (Sida Meiera). Jeśli zdecydujesz się przy tej grze posiedzieć, odpłaci ci się znakomita grywalnościa.

Wymagania: PH 266, 64 MB RAM, Win

Stokedrider



Wspaniały symulator snowboardu. Stokedrider da ci niesamowite wrazenia jazdy bez trzymanki.

Wymagania: P400, 32 MB RAM, Wingx/2000, DirectX, akcelerator



Puzzlic

(Another Day)

Znajdziemy tu płynną grafike i kojące uszy dźwięki. Puzzlic jest nowym spojrzeniem na gry typu puzzle - całkowicie różni się od Tetrisa i jego kontynu-

Wymagania: P166 MMX, 16 MB RAM, Win95/98/ 2000/ME. DirectX

Virtual Deep Sea Fishina

(Taff System)

Symulator łowienia ryb - jedziemy do San Diego w Kalifornii.

Wymagania: P166, 32 MB RAM, Win, DirectX



M&M's: The Lost Formulas

(Simon & Schuster)



Symaptczyna zręcznościówka - jej zapowiedź była bodaj w poprzednim

Wymagania: P-266, 64 MB, akcelerator 8 MB mi-

Conflict Zone

(MASA Group)



RTS - III wojna światowa. Walka toczy się nie tylko na polu bitwy, ale i... na polu propagandy. Tak jest, wojne trzeba wygrywać również w mediach. Zobaczcie zresztą przykład bombardowań Jugosławii :). Nieważne. Gra się nieżle.

Wymagania: P-300, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x

Star Trek: Away Team

(Activision)

Star Trek: Away Team jest pierwszą grą strategiczną opartą na Star Trek Next Generation. W Away Team bedziesz miał wybór dotyczący członków twojej drużyny wśród siędemnastu różnych osobowości. Podróżujesz wraz z nią, wykonujesz niebezpieczne misie na

niebezpiecznych i niegościnnych planetach. Demo wymaga do gry dwóch osób oraz 270 megabajtów wolnego dysku.

Wymagania: PH 266, 64 MB RAM, Wings

Road Wars

(WarCry Corp.)

Prowadzisz samochód. który jest szczytem możliwości technicznych w XXI wieku. Pojazd jest uzbrojony we wbudowany miotacz ognia oraz umieszczoną po bokach dodatkową broń, a wyciąga ponad 200 mil na godzinę. Będziesz szcześciarzem, jeśli przeży-



jesz 3 okrążenia. Tylko najzręczniejsi kierowcy odnoszą sukcesy w walce na torze. Czy masz to, co pozwoli ci zostać Wojownikiem Drogi? (A w sumie to arcade ówka, nie symulator.)

Wymagania: PH 300, 64 MB RAM, Win95/98

Beach Head 2000

(WizardWorks)

Jako ostatni wojownik jesteś ostateczną zaporą przeciwko wszechogarniającej napastliwości wroga. Wyczyść plaże, broń poczty i módl się, aby zaopatrzenie nadeszło na czas! Krótko mówiąc - rzeźnia,

Wymagania: PH 233, 32 MB RAM, Win95





Merchant Prince II

(Holistic Design)

Merchant Prince II jest gra strategiczna z elementami ekonomicznymi, politycznymi i militarny-



mi. Przygoda osadzona w czasach renesansu. Przyłącz się do złośliwych polityków, przekupnych senatorów, powiekszaj liczbę placówek handlowych. Gdzie skończysz budowanie swojego imperium, zależy wyłącznie od ciebie!

Wymagania: P166, 32 MB RAM, Wings

INDEKS DEM

Stokedrider

Waterloo Z Steel Soldiers

The \$100,000 Pyramid

Virtual Deep Sea Fishing

DirectX 8.0 Beach Head 2000 Conflict Zone M & M's: The Lost For-Cool 3D 3.0 mulas Merchant Prince II BONUS Puzzlic Resurrection PL Bonus 2 Road Wars Star Trek Away Team

Tawerna RPG Action Mag Pascal - przyklady RTS Area Emu Kącik

PROGRAMY

Windows Media Player

Scena Speed Zone Adventure Zone Sport Center Tony Hawk's Pro Skater 2



F-22 TAW

Instalacia:

Włóż płytkę z grą do czytnika. Otwórz okno "Mój komputer", kliknij dwukrotnie ikonę napedu, do którego włożyłeś płyte, a nastepnie uruchom program "setup". Od tej pory postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie, klikając "Next", aby przejść do następnej fazy instalacji. Na samym poczatku program zapyta cie, czy chcesz zainstalować DirectX w wersii 5.2a. Jeżeli masz zainstalowaną nowszą, kliknij "nie", aby pominąć instalację tego komponentu (nainowsze wersie sterowników DirectX znajdziesz na płycie CoverCD - zalecamy zainstalowanie ich przed przystąpieniem do gry). Kolejnym istotnym etapem instalacji jest wskazanie instalatorowi karty graficznej, na obsługe której nastawi się gra. Jeżeli masz w swoim komputerze akcelerator oparty na układzie 3Dfx, wybierz tę właśnie opcję. Jeżeli takowego nie masz lub nie jesteś pewien, jaki właściwie masz akcelerator, wybierz Direct 3D.

Aby po zakończonej instalacji uruchomić grę, wystarczy kolejno klikać "Start" = > "Programy"=>"D.I.D."=>"Total Air War". Bogatsze informacje o grze zawiera instrukcja w jezyku angielskim. Znajdziesz ją na płycie w katalogu "extras" = > "manual". Do jej odczytania niezbędne jest zainstalowanie programu Acrobat Reader, który również znajduje się w katalogu "extras".

eniu gry zostaniesz poproszony o stworzenie nowego pilota. Wpisz swoje imię oraz ksywkę. Od tej pory wszystkie sukcesy i porażki zapisywane beda na konto tego przyjemniaczka.

Główne menu pozwala na dostęp do nastepujących części gry:

Campaign

Kampania ze względu na złożoność i stopień trudności przeznaczona jest dla zaawansowanych graczy. Kliknii jedna z dostepnych kampanii (do tych oznaczonych czerwonym znaczkiem "denied" nie masz jeszcze dostępu. Musisz najpierw ukończyć wszystkie poprzednie), a następnie "new". Jeżeli rozpocząteś nową kampanię już wcześniej, pojawi się przy niej zielony znacznik "Active". Aby kontynuować kampanię, wystarczy wybrać "Continue". Pojawi się ekran z ogólnymi informacjami o zmieniającej się w czasie rzeczywistym sytuacji strategicznej. Jeżeli od razu chcesz wziąć udział w jakiejś misji, wybierz "Fly". Jeśli chcesz zaczekać, opcja "Skip" pozwoli przyspieszyć bieg wydarzeń. Aby po wybraniu misji przejść do kokpitu, wybierz "Take Off"

Training

Przygodę z F-22 TAW proponujemy rozpocząć właśnie od treningu. Misje treningowe są łatwiejsze, bowiem skupiają się na przećwiczeniu jednego elementu pilotażu.

Dla usystematyzowania szkolenia podzielono je na kilka kategorii ("Flight Training" - start, ladowanie, awarie, "Weapons training" - walka z użyciem różnych typów broni. "AWACS Missions" - kierowanie wszystkimi maszynami na polu walki itp.). Wybierz misję i kliknij "OK", by znaleźć się od razu w pobliżu reionu działań

Custom Combat

Tutaj samemu stworzysz konkretna sytuację na polu walki, a następnie wskoczysz w sam środek bitwy. Raj dla eksperymentatorów. Szkoda tylko, że samemu można pilotować jedynie F-22.

Mulitiplayer

Czyli gra w sieci z żywym przeciwnikiem bez komentarza.

Tutaj obejrzysz przebieg zarejestrowanych starć powietrznych. Można się tu nauczyć kilku manewrów lub też przeprowadzić analize błędów.

TAW Demo

Włącz te opcje i ciesz oczy... Bardzo efektowne jako wygaszacz ekranu. Kiedy ci się już znudzi, wciśnij [spację] lub [Esc].

Najważniejsze ustawienia to wybór rozdzielczości (320 x 200, 640 x 400, 800 x 600) oraz liczba detali, z jaką generowana bedzie grafika (Low, Medium, High Detail im niższy poziom, tym szybciej działa gra). Jeżeli masz akcelerator graficzny, to miast trybu "Software only", wybierz "Hardware". Powinno to wydatnie polepszyć jakość i płynność grafiki.

Klawiszologia (w czasie lotu):

[Shift O] - ekran opcii [Del] (klawiatura numeryczna) - ekran

[P] - pauza

AWACS)

[Shift S] - nastepne zdarzenie [Shift T] - włącza/wyłącza akcelerację

[Shift A] - uaktywnia/chowa ekran reje-

stratora lotu ACMI [Esc Esc] (szybko po sobie) - przemieszczanie się pomiędzy F-22, a samolotem AWACS (tylko w trakcie misji na pokładzie

[Shift Q] - koniec misji (potwierdź klawiszem F)

[Tab] - menu łączności na wszystkich częstotliwościach

[1]- menu łączności na pierwszej częstotliwości (skrzydłowi i lotniska) [2] - menu łączności na drugiej częstotli-

wości (skrzydłowi, AWACS, wiadomość "pomocy" na otwartej czestotliwości [3] - menu łączności na trzeciej częstotli-

wości (skrzydłowi i AWACS)

[4] - menu łączności na czwartej częstotliwości (skrzydłowi, latająca cysterna). Naciśniecie przycisku spowoduje przełączenie HUD w tryb tankowania w powietrzu [5] - wysyła do wszystkich wpisaną przez gracza wiadomość (multiplayer)

[6] - jak wyżej, ale tylko do skrzydłowego [Y] - odpowiedź "Tak" (gdv w radiu padnie pytanie)

[N] - odpowiedź "Nie"

[R] - odpowiedź "Powtórz"

[A] - włącza/wyłącza autopilota

[E] - menu kontroli emisji (klawiszami 1, 2, 3... wybierasz żądany poziom); klawisz 6

uaktywnia automatyczną kontrole emisji [T] - tworzy listę celów dla aktywnego typu uzbrojenja

[C] - następny cel na liście

[X] - poprzedni cel na liście

[F] - tryb prowadzenia ognia (np. pojedynczy, salwa itp.)

[\$1 - dodaie aktualnie śledzony wzrokiem (padlock) cel do listy celów

[N] - jak wyżej, tylko do listy skrzydłowego [Z] - śledzenie kolejnych celów strategicz-

[Shift Z] - śledzenie kolejnych grup mobilnych celów

[L] - zmiana trybu laserowego wskaźnika celu - LANTIRN (slaved - poruszające się pojazdy. Free - wszystko, co da się namie-

[W] - wybór kolejnego punktu nawigacyjnego (waypoint)

[Q] - wybór poprzedniego punktu nawiga-

[V] - włącza/wyłącza noktowizor [Shift R]- włacza/wyłącza zapisywanie

przebiegu lotu przez urządzenie ACMI [L] - reczne otwieranie lub zamykanie

- włącza/wyłącza lewy silnik - włącza/wyłącza prawy silnik

[+ =] - zwiększa ciąg silników

[-] - zmniejsza ciąg silników [Shift +] - 100% ciągu [Shift -] - ciąg na granicy przeciągnięcia

(35%)[~] - przytrzymaj, by ręcznie sterować

wektorem ciagu [<] - orczyk (ster kierunku) w lewo (na lotnisku przednie koło)

[>] - jak wyżej, tylko w prawo

[B] - włącza/wyłącza hamulec (aerodynamiczny w powietrzu, kołowy na ziemi) [G] - wysuwa/chowa podwozie

[0] - otwiera/zamyka komore uzbrojenia [D] - automatycznie wypoziomuje samo-

[Backpace] - wybór uzbrojenia powietrze

[Enter] - wybór uzbrojenia powietrze - po-

[Spacja] - użycie aktywnej broni (przy sidewinderach pierwsze przyciśniecie powoduje otwarcie komory uzbrojenia, by głowica mogła się zalokować. Dopiero drugie wciśniecie odpala pocisk)

[;] - ręczne wyrzucenie pasków folii ['] - reczne wyrzucenie pakietu flar [Shift J] - menu odrzucania podwieszeń (1

- zbiorniki paliwa, 2 - uzbrojenie powietrze-ziemia, 3 - wszystkie podwieszenia) [Shift Esc Esc] (szybko)- katapultowanie

[H] - zmiana trybu wyświetlacza przeziernego (HUD) [Shift H]- zmiana koloru HUD

[Alt H] - włącza/wyłącza HUD

[K] - włącza szerokokątny - prawdziwy widok z perspektywy pilota

[F1] - widok z wnętrza maszyny - na wprost (ponowne wciśniecie włacza/wyłacza kokpit)

[Shift F1] - sprawdza ogon

[F2] - śledzenie wzrokiem aktualnego celu [F3] - śledzenie wzrokiem nadlatującej ra-

[Shift F3] - śledzenie samolotu gracza z perspektywy nadlatującej rakiety [F6] - pokazuje samolot gracza w przelo-

[F7] - widok zewnętrzny (przytrzymaj [Shift], by nastepnie kursorami przemieszczać kamere)

[F12] - menu "Smart View" ([F9] - pozostań przy aktualnym obiekcie. [F10] - wybierz obiekt)

[F11] - wybierz pokazywaną strone konfliktu, Z - następny obiekt)

Klawiatura numervezna:

[1] - wyświetlacz wielofunkcyjny odpowiadający za obronę

[2] - wyświetlacz wielofunkcyjny obrazujący ogólną sytuację

[3] - wyświetlacz wielofunkcyjny odpowiadający za atak

[4] - wyświetlacz wielofunkcyjny komunikatów i ostrzegania

[5] - górny przedni wyświetlacz i panel [6] - sztuczny horyzont

[8] - powrót do widoku na wprost

[0] - wyświetlacz systemów samolotu

Na płycie lotniska:

Uruchom silniki (klawisze [i]), a następnie zwiększ ciąg [+], Zwolnij hamulec [B] i używając orczyka [< i >] wyjedź na pas startowy. Zwieksz ciąg do oporu (140% - czyli dopalanie). Kiedy maszyna nabierze rozpędu, pociągnij dżojstik do siebie lub wciśnij dolny kursor. Schowaj podwozie (G - jeżeli nie schowa sie automatycznie) i wyłącz dopalanie (klawiszem minus ureguluj ciąg poniżej 100%), by nie marnować paliwa.

Spróbujmy teraz coś zestrzelić. Cele powietrzne oznaczono na HUD-zie trójkacikami, Wybierz rakiety AIM 120 [Enter]. a następnie zbuduj listę celów [T]. Zauważ, że trójkąciki zmieniły się z przerywanych na ciągłe. Pierwszy cel na liście został oznaczony kółeczkiem (to w niego mierzy rakieta). Teraz pozostaje już tylko odpalić pocisk i czekać, aż osiągnie (lub nie) cel.

F-22 jest zbudowany w technologij Stealth, utrudniającej lub nawet uniemożliwiającej wykrycie maszyny przez radar. Warto to wykorzystać w walce, Pamietai, że zewnętrzne podwieszenia, otwarte drzwi komory uzbrojenia oraz wysoki poziom emisji radiowej (czyli EMCON najwyższy jest piąty) niwelują tę własność, sprawiając, iż maszyna jest łatwa do wykrycia.



Pomijam tu informacje dot. instalacji gry to na pewno umiesz zrobić sam, prawda?

Rozpoczecie gry

1. Pierwszym krokiem jest oczywiście wybudowanie bazy. W tym celu znajdź dogodne miejsce, w pobliżu którego znajdują się bogate złoża zasobów. Następnie zaznacz lewym przyciskiem myszy statek matkę, wskaż kursorem miejsce do lądowania i przytrzymując klawisz [SHIFT], kliknij prawym przyciskiem myszy na miejsce, w którym chcesz wylądować. Jeśli wskazane miejsce bedzie zaznaczone tylko zielonymi paskami, lądowanie jest możliwe.

2. Po zbudowaniu kolonii wypadałoby zbudować kopalnię. Pamiętaj, że należy ją zbudować na terenie oznaczonym białymi paskami, bo właśnie tam znajdują się zasoby, które będą ci niezbędne.

3. Zauważysz zapewne, że kopalnia budowana jest bardzo wolno. Aby temu zaradzić, trzeba zwiększyć liczbę ludzi pracujących przy jej budowie. Dokonasz tego w panelu informacyjnym budynku.

4. Po zbudowaniu kopalni dobrze jest postawić troche osjedli, żeby zwiekszyć liczbe osadników.

5. Nie możesz również zapomnieć o zaopatrzeniu swojej bazy w energię. Zrobisz to, budując elektrownię.

6. Nadszedł czas na podbój planety. Wybuduj akademie, a nastepnie koszary. Pamiętaj, że do szkolenia żołnierzy musisz mieć odpowiednia liczbe ludzi w osiedlu. Na początek wyszkol kilka jednostek piechoty.

7. Teraz wyślij żołnierzy na misję, której celem będzie odkrycie terenu. Na pewno napotkasz w jej trakcie jednostki wroga i wtedy dopiero zacznie się prawdziwa Extermi-

Poruszanie się po planecie

Po terenie planety można poruszać się na kilka sposobów. Klikając lewym przyciskiem myszy jeden z przycisków miejsc. przenosisz się do tego pod tym przyciskiem. Klikając minimapę, przenosisz się we wskazane miejsce. Wciskając spację, przenosisz się do miejsca, z którego wyszedł ostatni komunikat. Można również używać klawiszy kursora.

Stawianie, naprawa rozbiórka budyn-

Aby postawić budynek, należy wywołać okno budowania, w którym wyświetlana jest lista wszystkich dostępnych w danym momencie budynków wraz z kosztem budowy. Kliknij lewym przyciskiem wybrany budynek. Następnie wybierz miejsce, w którym chcesz go postawić (wszystkie paski muszą być zielone), i kliknij lewym przyciskiem myszy. Rezygnacja z budowy następuje po wciśnieciu prawego przycisku myszy. Budując kopalnie, zobaczysz na ekranie głównym ukośne białe paski obrazujące rozmieszczenie oraz wielkość złóż. Pamietaj, żeby nie stawiać budynków zbyt daleko od siebie gdyż mogą wystąpić problemy z zasilaniem. W takim przypadku musisz zbudować przekaźnik. W sytuacji gdy zależy ci na szybkim zbudowaniu budynku, musisz przydzielić do budowy większą liczbę robotników.

Pamiętaj też o tym, że uszkodzone budynki działają mniej sprawnie, dlatego trzeba naprawiać wszelkie uszkodzenia. W czasie napraw budynek przestaje działać, co czasem może mieć duże znaczenie dla rozgrywki. Unowocześnianie budynków przebiega w taki sam sposób jak ich naprawa.

Pozbywanie się budynku może przebiegać dwojako. Najprostszym sposobem jest jego wyburzenie, wtedy znika on z mapy, a ty otrzymujesz surowce, które udało się odzyskać. Jeśli jednak z jakiegoś powodu chcesz budynek zachować, wystarczy odciąć od niego zasilanie lub zmniejszyć liczbę robotników do zera. Wtedy budynek przestaje funkcjonować, ale nadal zajmuje miejsce na mapie i może być w dowolnej chwili uruchomiony ponownie.

Tworzenie i zarządzanie armią

Nowoczesna i dobrze zarządzana armia iest niezbedna do odniesienia zwyciestwa. Piechote szkolimy w akademii, a pojazdy budujemy w fabrykach. Każda akademia/ fabryka może produkować kilka rodzajów jednostek. Budowanie polega na kliknięciu budynku akademii/fabryki i wybraniu jednostek z listy zawierającej wszystkie jednostki, które możesz budować w danej chwili. Obok nich podany jest koszt budowy/treningu oraz dwie ikonki, za pomocą których ustalasz liczbę jednostek danego typu, jaką chcesz wybudować. Jeśli zdecydujesz się na budowę kilku typów, będą one produkowane na przemian.

Rozwój technologii

Po wybudowaniu biura projektowego można rozpocząć badania nad nowymi technologiami. Po zaznaczeniu biura w oknie statusu pojawi się lista projektów, nad którymi można pracować. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy takiego projektu wywotuje okno informacyjne. Z kolej klikniecie lewym przyciskiem powoduje rozpoczęcie badań. W jednym biurze można prowadzić badania tylko nad jednym projektem naraz, nic jednak nie stoj na przeszkodzie, żeby postawić kilka biur. Ukończenie badań daje różnorakie korzyści - udostępnia udoskonalenia budynków, nowe typy jednostek, poprawia parametry niektórych z nich. Ponadto umożliwia dostęp do kolejnych technologii. W trybie kampanii, niektóre projekty staja się dostępne dopiero po zdobyciu określonych planet - ograniczenie to nie istnieje w trybie rozgrywki Sieciowej.

Zdobywanie budyn-

Na każdej planecie kończącej układ planetarny znajduje się centrum dowodzenia, które trzeba zniszczyć. Żeby tego dokonać, należy wejść do środka grupą żotnierzy i za pomoca ładunków wybuchowych wysadzić generator pola siłowego. Kierowanie żołnierzami wewnatrz budynku wygląda nieco inaczej niż na zewnątrz. Bardzo ważne jest pole widzenia naszych żołnierzy. Każdy z nich widzi przed sobą pewien obszar. Obszary już odkryte zanaczone są na skanerze. Białe kreski na nim widniejące to ściany, ciemnozielonym kolorem oznaczony zostały obszary widziane już wcześniej, lecz niewidoczne teraz. Jasnozielony kolor oznacza obszary widoczne.

Za pomocą myszki można wykonać nastepujace operacje:

 klikniecie prawym przyciskiem żołnierza spowoduje powstanie/uklekniecie. Klikniecie wroga dowolnym przyciskiem powoduje wykonanie ataku.

 kliknięcie dowolnym przyciskiem z przytrzymanym klawiszem [SHIFT] powoduje strzelanie w strone, którą wskazuje kursor, zaznaczeni żołnierz automatycznie obracaja się w stronę kursora,

prawym przyciskiem wydajesz rozkaz marszu, dwukrotne klikniecie zmusza żołnierzy do biegu.

 klikniecie lewym przyciskiem na pustym polu powoduje zaznaczenie wszystkich żołnierzy.

Żeby ułatwić nieco kontrolowanie żołnierzy, dostępna jest opcja programowania ruchu. Zaznaczamy jednego z nich i naciskamy przycisk Programowanie (lub Programowanie ciągłe, jeśli mają realizować program przez dłuższy czas), a następnie klikamy prawym przyciskiem myszy w punktach, do których żołnierze mają dotrzeć. Rozpoczęcie wykonywania programu następuje po wciśnieciu przycisku Start.

W oknie statusu można wybierać dla żołnierzy aktualnie używaną broń (jedną z dwóch) oraz tryb, w jakim działają.

· Brak - żołnierz nic nie będzie robił samodzielnie

 Straż - żołnierz bedzie stał w miejscu i strzelał do wrogów, którzy pojawią się w polu widzenia, nie bedzie iednak ich szukał.

 Obrona - żołnierz będzie strzelał do wrogów i jeśli zostanie ostrzelany, będzie szukat przeciwnika.

 Snajper - żołnierz przyklęknie i będzie strzelał do wroga, którego zobaczy.

 Atak - żołnierz będzie przez cały czas szukał wroga.

Klawiszologia

[F1] opcie

[F5] rozdzielczość 640 x 480 [F6] rozdzielczość 800 x 600

[F7] rozdzielczość 1024 x 768

[F8] nowiekszenie obrazu

[F9] pomniejszenie obrazu [F10] lub [ESC] menu główne

[ENTER] wprowadzenie wiadomości [Ctrl + ENTER] wprowadzenie wiadomości

dotrze do wszystkich graczy [SPACJA] przeniesienie do miejsca wystąpienia ostatniego komunikatu/powrót

[1...8] zaznaczenie grupy 1...8 [Alt 1...8] zaznaczenie grupy 1...8 i przeniesienie do tej grupy na mapie

[Shift 1...8] zapamiętanie zaznaczonych jednostek jako grupa 1...8

[+] przyspieszenie upływu czasu [-] spowolnienie upływu czasu

[Q] przywołanie/przełączanie między oknami pojazdów i zarządzania drużynami [W] przywołanie/przełączanie między

oknem planety i mapą układu [R] włączenie/wyłączenie wyświetlania pasków energii zaznaczonych obiektów (K) historia komunikatów

[SHIFT K] schowanie historii komunikatów

Przy zaznaczonych jednostkach

[Z] rozgrupowanie drużyny żołnierzy [S] śledzenie zaznaczonej jednostki

Przy zaznaczonym budynku [INSERT] dodanie robotnika

[DEL] zabranie robotnika [HOME] maksymalna liczba robotników [END] zabranie wszystkich robotników

Wewnatrz budynku

[M] podłożenie bomby

[<] zaznaczenie następnego żołnierza [>] klekniecie/powstanie

[/] zmiana broni

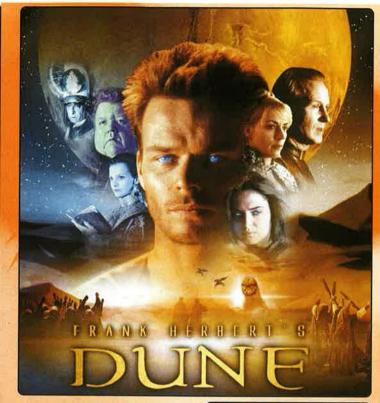
• Long live, TopWare PL! W odpowiedzi na news "TopWare RIP" zamiesz: czony w majowym CDA otrzymaliśmy następu-jące oświadczenie polskiego TopWare'u:

"W związku z pojawieniem się informacji o proolemach finansowych niemieckiej firmy TopWare Interactive (z siedzibą w Mannheim) uspoajamy polskich graczy, że zaistniala sytuacja ie ma wpływu na działalność firmy TopWare

lopWare Poland, od stycznia ubieglego roku ałkowicie niezależny od niemieckiego TopWae'u, nadal prowadzi (i prowadzić będzie) dziaalność na rodzimym rynku gier i programów mputerowych.

Ponadto przypominamy, iż gry EARTH 2140, EARTH 2150 oraz THE MOON PROJECT povstały w naszym kraju, stworzone przez rodzinych programistów w firmie TOPWARE PRO-RAMY. TopWare Programy obecnie pracuje nad czterema kolejnymi projektami - m.in. koejna gra z serii EARTH-a, a także rozpoczynay prace nad grą pt. POLANIE II."

Cóż mogę dodać, jeśli nie to, że naprawdę cieszę się, że firma, która już 4 lata temu odważy la się, na przekór okolicznościom, sprzedawac nowe i dobre gry poniżej magicznej bariery 50 l, wciąż ma się dobrze. Long live, TopWare PL!



Miłośnicy fantastycznej prozy Franka

Herberta! Szykujcie się, gdyż, być może,

niedługo dane wam będzie ponowne

rakis?!

On'ik

C

zanurzenie się w waszym ulubionym

świecie. Kto chce wrócić na Ar-

dy MacAbra wreczał

ni CD z presspacka-

ni (materiałami, na

podstawie których pisze się

zapowiedzi), powiedział

tvlko z uśmiechem:

nowa Diuna". Zapyta-

łem, czy nowa Dune,

czy Dune 2. Jak

wam pewnie wia-

domo, ta druga

to pierwszy RTS

na PeCeta (przez niektórych w ogóle uważany za pierwszą strategię w czasie rzeczywistym wszech czasów, inni mówią coś o jakimś tytule na

> Z XSpectrum). którv ostatnio doczekał się "rewitalizacji" (kiepska Dune 2000 lepsza Emperor battle for Dune). Zas pierwsza, pomimo zbieżności tytułu i tematyz tamtą grą nie miała nic wspól

nego, gdyż była klasyczną przygodówką point&click. MacAbra odpowiedział tylko: "pierwsza". I to mi wystarczyło...

Dune 1 była pierwszą poważną grą pewnej małej francuskiej firmy. Nieznana nikomu Cryo zrobiła w 1992 roku grę przygodową, która jako pierwsza w historii (spośród gier tego gatunku) została wydana na nośniku nieco" większym od dotychczasowych wszechobecnych dyskietek płycie CD. Teraz, po dziewięciu latach. Cryo stało się już chyba największą firmą produkującą gry we Francji. O korzeniach jednak nie zapomnieli, czego skutkiem jest fakt, że Diuna powróci na ekrany naszych monitorów! I to ponoć już we wrześniu. Frank Herbert's Dune nie iest jednak robiony przez Cryo - oni są tylko jej dystrybutorem, a cała developerską pracę nad tytułem powierzyli firmie Widescreen Games. Nie chce wyrokować, ale nie jestem do końca pewien, czy to dobry pomysł. Firma ta ma w składzie wielu ludzi, którzy do tej pory pracowali nad przeróżnymi projektami, przykładowo Outcastem, Prisoner of Icem, Alone in the Dark 3 czy nawet... Wormsami. (Ciekawe, że spośród tych czterech wymienionych przez autorów gier aż dwie były już w pełnej wersji w CDA:).) Są to gry niewątpliwie świetne, ale niestety "nieco" różne gatunkowo - taki koktajl nie zawsze dobrze smakuje.

Jeśli ktoś pomyślał, że producentów ruszyło sumienie i chca wrócić do korzeni, wzorując fabułę na najlepszych wzorcach, miast pisać scenariusz na kolanje na kilka dni przed tłoczeniem gry, to niestety jest w błędzie. Gra nie opiera się bezpośrednio na dziele Herberta (Franka, jakby ktoś miał

watpliwości:), ale na licencji serialu nadawanego teraz w amerykańskiej telewizji. Nie widziałem ani jednego odcinka, tylko zajawkę (trailer). Co prawda za wiele z niej wywnioskować się nie da (w reklamówkach i Quasimodo może ładnie wyjść przy odrobinie retuszu, a Klan ma robić za sequel Obcych), ale nie wydaje mi się, żeby to była totalna porażka. Tak czy inaczej, serial wejdzie również niedługo do Europy, więc miejmy nadzieję, że któraś ze

stacji telewizyjnych go wykupi, aby-

śmy mogli sami go ocenić.

Ale dość o filmie - miałem napisać coś o grze. Z żalem muszę napisać, że im dłużej oglądałem materiały związane z Frank Herbert's Dune screeny, filmiki, notatki prasowe, tym gorszej byłem myśli. Ale nie będę wyprzedzał faktów, na razie napiszę lepiej kilka słów o fabule. A wygląda mniej więcej tak...

Atrydzi i Harkonneni tocza bój o piaszczystą planetę Arrakis, której jedynym dobrem naturalnym jest Spice (uhm, Przyprawa), zapewniająca konsumentowi bardzo długie życie potężną moc. Walka nie była niestety - jak to zwykle bywa - równa. Baron Harkonnen urządził istną masakre, z której spośród Atrydów ujść udało się tylko dwóm osobom: faworycie księcia - Jessice i jego synowi, będącemu spadkobiercą tronu - Paulowi. Teraz jego myśli zaprząta tylko cheć zemsty. Para szczęśliwie uciekła, znajdując schronienie u koczowniczego i dzikiego, ale bardzo tajemniczego, również niezależnego, plemienia Fremenów. Paul spędza wśród nich dwa lata, w tym czasie ma pokazać swą odwagę, która pozwoli Fremenom rozpoznać w nim Mesjasza człowieka, na którego czekali i który



monstrować swoją wartość, Paul będzie musiał wziąć udział w bardzo wielu misiach, poczawszy od "zwykłej" likwidacji przemytników Przyprawy. wszelkich akcii sabotażowych maiacych na celu niepokojenie Harkonnenów, aż po odkrywanie miejsc służących do ukrywania zasobów. Uważniejsi czytelnicy zauważyli już pewnie, że rodzaj

wykonywanych czynności nijak sie ma do zadeklarowanej na początku tekstu przynależności gatunkowej gry. Viestety, wszelkie podejrzenia duszne. Sami autorzy mówią, że proporcie w grze ułożone są następująco: 2/3 to action, zaś tylko 1/3 to adventure. Żegnaj marze-

nie o rasowej przygodówce... Zastanawiam się nawet, czy to dobre rozwiązanie, nawet ze względu na warstwę ekonomiczną tego typu gier, których pojawia się coraz więcej, i wątpię, żeby popyt na nie stale rósł. Właściwie odpowiedź na to pytanie mam - gra pojawi się równocześnie i na PC, i na Playstation 2 - a jak wiadomo, konsolowcy niezbyt lubią nawet takie gry, w których można się zaciąć na pięć minut w poszukiwaniu rozwiązania jakiejś zagadki (np. odnalezieniu klucza, który otworzy brame, aby można było dalej iść i strzelać), a co dopiero mówić o jakiejś poważnej i trudnej przygodówce. Ja jednak zdążyłem się już przyzwyczaić, że wielbiciele tego szlachetnego rodzaju gier (szlachectwo oznacza dla mnie m.in. brak elementów zrecznościowych) chyba powinni sobie sami robić gry, jak chcą sobie pograć, bo wsparcia od developerów nie mają.

O warstwie technicznej nie wiadomo za wiele. Grafika jest ładna, ale nie może się równać chociażby, tą z Severance'a, ale to rzekomo gra przygodowa, wiec czepiać się nie powinienem. Skoro jednak autorzy poszli w stronę akcji, to mogli się jeszcze bardziej postarać.

Pomimo niejakiej "zdrady" gatunkowei na nowa odsłone Dune czekam. Nie z niecierpliwością - ot, po prostu, z chęcią zobaczę, co też Widescreen Games wykombinowało. Może nie bedzie to rewolucja, a dzwony nie zabiją ani razu, aby ją zaanonsować, ale kilka wieczorów przyjemnej rozrywki zapewne dostarczy. Premiera we wrześniu.

Frank Herbert's Dune WIDESCREEN GAMES/Cryo Interactive





• Soldier of Fortune 2: Double Helix ..czyli Podwójna Spirala, czyli... sequel do re volucyjno-rewelacyjnego FPS-a rodem z Raven Software - wreszcie w pelni oficjalnie i na pew no! Czy ma się czym poszczycić? A jakże - Double Helix ponownie zabierze nas w podróż po świecie, w miejsca, z których turyści właśnie się w pośpiechu wynoszą. Za wrażenia wizualne SoF2 odpowiadać ma poprawiony QIII engine (poprzedni to QII), za wiarygodność - nowa, autorska technologia GHOULII, zapewniająca ponoć niespotykany dotąd realizm ruchu i efektów trafień. Nie dosyć na tym: dojdzie także, dzięki ROAM Terrain System, możliwość kierowania pojazdami, jak wozy pancerne czy nawet śmigłowce! (Ech, żeby tak Fallout FPS na tym engine'ie :] Slowem: panie, panowie, wracamy w bói!

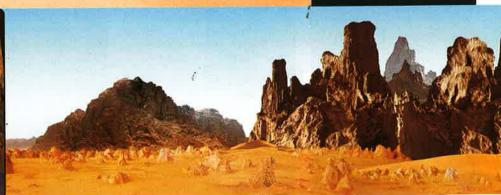


 Hostile Waters - gra i powieść?
 Być może, Interplay podal bowiem do wiado mości publicznej, że odpowiedzialnym za histo rię opowiadaną w ich trójwymiarowej strategii czasu rzeczywistego - Hostile Waters: Antaeus Rising, jest sam Warren Ellis, człowiek odpowiedzialny m.in. za serię Transmetropolitan. Czyżby w ślad za grą, której premiera już na Iniach, miała iść powieść?

• Pieśń Wojenna Sith Sorry, ale nie moglem się powstrzymać, by nie puścić dalej tej ciekawostki. Otóż w wydanym nie tak dawno temu Heart of Winter, oficjalnym add-onie (i add-inie zarazem) do Icewind Dale, pojawiła się ciekawa pieśń Barda - War Chant of Sith Hm, przenikanie światów? A może po prostu ktoś z BioWare za bardzo lubi Star Wars? 1

• Red Alert 2: Yuri's Revenge Tak, tak, moi drodzy real-time stratedzy, oczęta was nie mylą - Westwood naprawdę przygotowuje oficjalny dodatek do święcącego tryumfy na listach przebojów Command & Conquer Red Alert 2. Dodatek ten, zatytulowany Yuri's Revenge, wrzuci w kacial kalejną, trzecią już, silę - armię tytulowego Jurija, który kierując się ilusznym poniekąd przekonaniem o wlasnej nadzwyczajności (jest telepatą), wykopuje topór wojenny przeciw dawnym chlebodawcom sam rusza na podbój świata! To jednak nie wszystko: także i starzy, dobrzy, alianccy i ra-





CD-ACTION

07/2001 W to zagramy... za czas jakiś

W to zagramy... za czas jakiś

CD-ACTION 07/2001

dzieccy znajomi otrzymają wsparcie w postac Towych jednostek (ok. 30, w tym budynki) Wszystkie trzy ugrupowania zaś spotkają się na polach bitew (także miasta, jak Londyn cz San Francisco, ale i... stary, dobry Księżyc!) v nowej kampanii i grach sieciowych! A tera: najważniejsze - premiera Yuri's Revenge - ju: esienią tego roku!

 StarCraft Cinematics DVD
 Jeden z ostatnich newsletterów Blizzarda przy iósl wieść o planowanym wydaniu ƙrążka DVD na którym znajdą się filmy ze SC i SC: <u>Brood</u> Wars Starcraftmaniacy, co wy na to?

• Side-Scene poszło w piach... Ci z was, którzy wiązali nadzieje z Side-Scene -nroczną action-adventure TPP, skladaną pra-

wicie przez szwedzkich The Other Guyz, zmar

wią się zapewne słysząc, że poszla ona w piach

tak to jest, jak jest się ambitnym, ale niezna

zło nam kolo nosa...

ym twórcą.. Screen z tego, co właśnie prze

Black & White szpieguje graczy? akiś czas temu sieciowa społeczność bogów .

Black & White zatrzęsła się ze zgrozy na wieść

rzekomym spywane umieszczonym w ich ukc

hanej grze. Informacja, krążąca od kompa do

kompa, brzmiała następująco: "B&W przesyło dane na serwer Lionhead i EA - numer IP, szcze

góly pliku rejestracji gry, konfigurację sprzętu'

nali, że B&W rzeczywiście wysyła info, jednak

vcale nie takie, jak podano! Wszystkim, czego

yczy sobie wiedzieć serwer B&W, jest: miej

ce zamieszkania, by po sprawdzeniu aktualni

owokowani w ten sposób twórcy gry przy-

owód? Niemożność znalezienia wydawcy. Ech

W 1986 roku firma Cinemaware wydata gre Defender of the Crown. Program ów okazał się jednym z pierwszych hitów na rynku gier komputerowych, osiagając liczbę ponad miliona sprzedanych egzemplarzy. Była to znakomita, jak na owe czasy, kombinacja gry akcji, strategii i przygody. Gracz wcielat się w jednego z normańskich szlachciców, siedzącego na nie za bardzo obronnym zameczku i mającego niezbyt liczną drużynę. Wokót osiedlili się ambitni magnaci. Król Ryszard Lwie Serce bawit gdzieś daleko, a jego brat, książę Jan, spiskował, by

El General Magnifico

zagarnąć koronę.

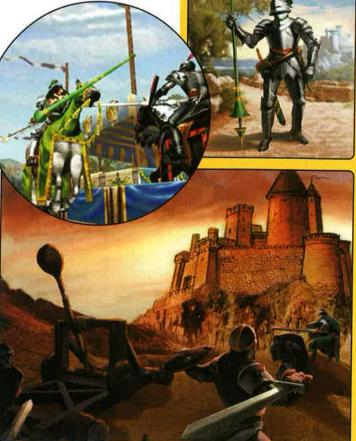
ra Defender of the Crown była też programem bardzo dobrym graficznie - jako sie rzekło, znakomicie łączącym elementy strategii, akcji (można było brać udział w turniejach i był to jeden ze sposobów, w jaki nasz bohater zdobywał kasę) i gry przygodowej. Jedną z opcji w grze było wezwanie na pomoc Robin Hooda, który mógł wesprzeć naszego bohatera orężnie (miał waleczną, choć kiepsko zbrojna drużynę - co znów nie za bardzo odpowiadało prawdzie - angielscy łucznicy w sto lat później w wielu bitwach bez trudu roznosili w strzępy ciężkozbrojnych Francuzów) albo finansowo. Mimo że gra w całości mieściła się na jednej dyskietce o pojemności 360 kB, dawała graczo-

wi zaskakująco wielką swobodę w wyborze środków wiodących do celu. Z sąsiadami można było walczyć (nie ze wszystkimi się to opłacało, niektórzy byli, jak mawiał Suworow: "nie po zubam"), można też było zawierać sojusze. Niekiedy niezłe wyniki dawało wyparcie się niedawnego sprzymierzeńca i dogadanie się z jego aktualnymi wrogami. Ot... zwykłe życie średniowiecznego barona.

Defender of the Crown

Piszę o tym dlatego, że firma Cinemaware wraca na rynek właśnie grą Robin Hood: Defender of the Crown. W grze wcielisz się w Robin Hooda i twoim zadaniem będzie uratowanie

Cinemaware © 200



Anglii przed tyranią złego księcia Jana. Ponieważ na poczatku wyjaśniliśmy, jak naprawdę się rzecz miała, zajmijmy się teraz tym, co o nowei grze opowiadają jej twórcy. Ma to być gra oparta na tym samym pomyśle, jaki przyniósł sukces jej pierwowzorowi. Gracz, w roli Robin Hooda, musi przywrócić w Anglii pokój. wspierając albo zwalczając rozmaitych możnowładców (w sto lat później arcybiskup Yorku nazwie wszystkich tych ambitnych lordów, z których jeden, Ryszard hrabia Warwick. mówił o sobie "Kingmaker" - Twórca Królów - "diabelskim pomiotem").

W czasie gry gracz będzie miał (jak przedtem) okazję postrzelać ze średniowiecznej katapulty, zmierzyć się na miecze, łuki lub stanąć w szrankach. Beda też bitwy, od czasu do czasu zaś przyjdzie dzielnemu Robinowi ratować panny z opresji i wspinać się na zamkowe mury.

Dodano też kilka nowych elementów - na przykład mapy mają być bardziej rozległe, dokładniejsze i trójwymia rowe, czy strzelanie z końskiego grzbietu (podczas ataku na tabor wozów Robin musi zbić z koni strażników i woźniców). Będziemy też mieli przyjemność obrony zamku przed ostrzałem katapult i pnącymi sie na mury po drabinach nieprzyjaźnie nastawionymi sąsiadami. Do walki w szrankach dołączono maczugi i morgensterny (najpaskudniejsze chyba średniowieczne łamignatnice). Dodano elementv RPG - Robin bedzie mógł werbować do swej drużyny rozmaite postaci o dość osobliwych umiejętnościach, Podczas bitew trzeba się będzie wykazać znajomościa szyków bojowych i umiejętnością wykorzystania rozmaitych i różnorakich oddziałów. Al przeciwnika ma być wysokiego lotu - wróg będzie zdolny do wymyślania paskudnych podstępów

Gre w zasadzie trudno umieścić w jednym typie - jak jej poprzedniczkę. Znajdą się w niej dramat, romans i przygoda... i ma to być mieszanka na tyle ciekawa, by przyciagnać graczy, których jeden typ gry mógłby znużyć.

wojennych, stwarzając podczas bitew

nowe sytuacje,

O ostatecznym kształcie gry trudno w tej chwili rzec coś pewnego - twórcy obiecują rewolucyjnie nowe podejście do grafiki - ale należy pamiętać, że program ma być gotowy w drugiej połowie 2002 roku, a do tego czasu czort jeden wie, jakie będą możliwości kompów. Godzi się też powiedzieć, że oryginalną grę pamiętają jedynie takie dinozaury jak ja, co widywałem Pana Boga bez brody. Graficy zapowiadają zupełnie nowe podejście do sprawy - utrzymując, że gra będzie tak rewelacyjna (i rewolucyjna), jak jej poprzedniczka. Jako wabika, czy raczej hasła wywoławczego, użyto postaci Robin Hooda, który (prawdziwy czy legendarny) jest jedną z najbardziej znanych postaci w historii Anglii. Twórcy gry

musieli stworzyć taką grę, która przyciągnie i graczy nowych, a przez te - bez mała - piętnaście lat sporo się w świecie gier komputerowych pozmieniało.

Gracz będzie też miał okazję poznać przyjaciół Robina - Małego Johna, Marion, Braciszka Fucka i Szkarłatne-

tera mają być tacy niemilcy, jak Guy z Gisbourne, Szervf Nottingham i oczywiście sam książę lan (na cześć którego podobno nazwano w Anglii te miejsca, w które nawet jego królewski brat chodził piechota). Oprócz nich będą w grze i postaci, tworzone losowo na początku gry. Dawne i znane nam już elementy wzbogacono o nowe otoczenie. Bawiac się katapultami, gracz będzie atakował zamek

Przeciwnikami

naszego boha-

położony pośrodku jeziora albo obok wodospadu. Walczac na miecze, będziesz musiał wyrabać sobie drogę przez lochy, kręte korytarze, będziesz się potykał na posadzkach sal tronowych albo na szczycie blanków. Wszystko to przy różnej pogodzie i porze doby. Rzecz w tym, że wedle filozofii Cinemaware - największym grzechem jest nudzenie

Wszystko to - i kilka próbek prezentowanej nam grafiki - sprawia, że z dużą niecierpliwością będę czekał na ostateczną wersję gry.

Robin Hood: Defender of the Crown









ogody dostosować do niej Eden (np. jeśli pada

za oknem - tak samo bedzie padać na wyspie

, potwierdzenie rejestracji oraz numery ID

rch, których wpisaleś w swoją listę przyjacić

po to, by mógl powiadomić cię, gdy będą on

ine. Słowem: wszystko zgodnie z zasadami fai



wreszcie godnego reprezentanta wśród gier olowych! Za jego przygotowanie odpowiad nie kto inny, jak brytyjski Games Workshop wórca Warhammer Fantasy Battle czy War ammer 40000 (że o mutacjech, jak Epic czy Mordheim nie wspomnę...), co oznacza, że na 99 procent będzie to produkt bezblędny! (25 at doświadczeń GW musi zaprocentować Przypominamy też, że pierwsza część filmowe rylogii, "Drużyna Pierścienia", pojawić się ma iż na gwiazdkę, co oznacza że Games Workhop wstrzeli się dokladnie w czas największej gorączki "Wladcy Pierścieni"! No cóż, jeśli to nie jest produkt skazany na sukces, to już nie

Independence War 2

zym jest ów sequel do kultowego już I-Wa vyjaśniać nie zamierzam. Spójrzcie zresztą na creen i juž po zlapaniu kolejnego oddechu od viedzcie sobie sami



Mapy do X-COM Enforcera

icroProse nie ustaje w próbach ukazania wiata X-COM z każdej możliwej strony. Recen ie ich ostatniei, moim zdaniem niezbyt trafia ącej w gusta tzw. "starych fanów" serii, pro pozycji - X-COM Enforcer, znajdziecie w tym numerze. Tu natomiest prosta informacja: na ficjalnej stronie tegoż pojawily się pierwszę estawy dodatkowych map deathmatchowych Jeśli więc czujesz przemożną chęć, by przypied gniem innego enforcera w nowym otoczeniu

Współtworzyć Thiefa III...

Nie niemożliwe. Na stronie ION Storm (tego obrego, tego pod światlym przywództwen Varrena Spectoral pojawily się oferty pracy

"Wszechświat - ostateczna granica..." Tymi stowami zaczyna się każdy z niezliczonej liczby odcinków pewnego popularnego serialu. Być może dla tysych (i nie tylko) i paradujących w obcistych wdziankach kapitanów kosmos rzeczywiście stanowi ostateczną granicę. Jednak dla wszelkiej maści twórców komputerowych, filmowych i literackich jest to temat, w którym nie ma absolutnie żadnych granic, nie obowiązują żadne realia. Stąd też zalewa nas powódź szeroko pojętego science fiction. Z drugiej strony taka swoboda sprawia, że potrzeba nie lada talentu i wyobraźni, aby stworzyć wybijające się ponad przecietność dzieło. O wiele łatwiej podążyć utartą już ścieżką i oprzeć się o istniejący i sprawdzony pomysł na wizję kosmosu. Tak też zroblili panowie z Realm Interactive, którzy już za niedługo powinni uraczyć nas Trade Wars: Dark Millennium - nową sieciową grą strategiczną.

Pepin Krootki

trosce o wierność oryginałowi pod szyldem Epic Interactive Strategy zakupiono prawa autorskie do uniwersum Trade Wars. Do tej pory mogliśmy się z nim zapoznać chociażby dzięki turowej grze sieciowej opartej o nieco przestarzały protokół BBS. Zgodnie z zapewnieniami autorów

nowa odsłona ma zachować klimat

oryginału, przenosząc rozgrywkę w czas rzeczywisty i umożliwiając jednoczesne uczestnictwo tysiącom graczy z całego świata. Nie bez znaczenia jest fakt, że do współpracy zwerbowano największych maniaków uniwersum Trade Wars. Podróżując po Stanach i odwiedzając konwenty, autorzy natrafili na prawdziwe osobowości, które odcisnęły znaczące



piętno na projekcie. Dzięki temu gra ma być w stu procentach zgodna z oryginałem i wychodzić naprzeciw oczekiwaniom graczy.

W materiałach prasowych Trade Wars klasyfikowana jest pospolitym skrótem RTS. Wszystko jednak wskazuje. że nie będzie to kolejna gra powielająca utarte schematy. Autorzy podkreślają znaczenie rozbudowanej warstwy RPG, która ma wyróżniać ich dzieło na tle innych produkcji. Niestety nie chcą na razie zdradzać, na czym miałoby to polegać.

Śmiem podejrzewać, że w Polsce Tra-

de Wars nie sa zbyt znanym systemem, który obił się o uszy chyba tylko naibardziej zatwardziałym fanom fantastyki. Dlatego pozwolę sobie na parę słów wyjaśnienia, choć przyznam, że także moja wiedza na ten temat nie jest imponująca. Właściwie to ogranicza się do tego, co wyczytałem w lakonicznym wprowadzeniu dostarczonym w press packu, Widać, że silono się, aby ten krótki tekst brzmiał bardzo poetycko i patetycznie. Efekt iest raczei metny i niezrozumiały, a cała poetyckość sprowadza się do częstych powtórzeń czasownika "rozprzestrzeniać się" (ciemność, chaos, imperium, konflikt... obowiazkowo po całej galaktyce), który występuje w każdym niemal akapicie. Z grubsza sprawy przedstawiają się tak: dawno, dawnó temu (jakieś dziewieć tysiącleci) ludzkość żyła sobie w pokoju i w dostatku, kolonizując kosmos pod skrzydłami potężnych imperiów. Potem nastąpił tajemniczy kataklizm wszystko pogrążyło się w ciemności. Rodzaj ludzki po raz kolejny podniósł się jednak z upadku i rozpoczał mozolna wspinaczkę ku niebiosom i odkupieniu. Wkrótce przekształciła się ona w prawdziwy wyścig ku gwiazdom, a przy okazji dała o sobie znać ciemna strona ludzkiej natury. Nastał wiek chaosu, w którym liczy się tyko chciwość i żądza władzy.



Mimo desperackich prób, nikt już nie jest w stanie sprawować kontroli nad pozostałościami potężnego niegdyś imperium. Lekcje świetnej przeszłości zostały porzucone, tak jak zapomniane zabawki dziecka, które z czasem dorosło. Nie ma już ani przyszłości, ani przeszłości.

Uff... Pewnie jest to rzeczywiście ciekawy, mroczny system. Szkoda tylko. że spróbowano go opisać w takim skrócie. Gdybym miał do dyspozycji nie tych parę linijek, lecz całą objętośc książki, z pewnością przedstawił bym go lepiej.

W Trade Wars zadaniem gracza jest zbudowanie wielkiego kosmicznego imperium. Wymagać to będzie ustanowienia sieci dochodowych szlaków handlowych, wydobywania surowców, pirackiego nekania transportów przeciwnika, polowania na zwierzyne (!) oraz oczywiście prowadzenia wojen. Wszystko to pod auspicjami jednej z odległych cywilizacji, która dysponuje odmiennymi predyspozycjami, technologia i kultura.

W poszukiwaniu szczęścia graczom przyjdzie przemierzać ogromny trójwymiarowy wszechświat, który odwzorowano z dbałością nawet co do najmniejszego szczegółu. Zresztą spójrzcie na screeny. Prawda, że ładne? Może nie jest to szczyt możliwości współczesnych komputerów, ale przecież nie każdego stać na G-Force i Pentium III, a trzeba pamiętać, iż T.W. adresowane jest do bardzo szerokiego kręgu odbiorców. Autorzy oczekują, że do zabawy włączą się setki tysięcy graczy z całego świata (marzenia?). W razie zbytniego tłoku wszechświat gry ma być podzielony na partie, w których jednocześnie zmagać się będzie ze sobą po kilka tysięcy graczy. Oprócz tej monumentalnej rozgrywki mają się także odbywać krótsze zawody z ograniczonym limitem czasu oraz tur-

Osobiście najbardziej ciekawi mnie jednak tryb przeznaczony dla setek (w setki tysięcy deklarowane przez twórców nie chce mi sie jakoś wierzyć) uczestników. Czyżbyśmy mieli do czynienia z porządną grą sietworzonym przez setki powiązanych graczy (demokracja???). Nie widzę innego sposobu na przeżycie w tym świecie...

Aby zapewnić sobie taką liczbę uczestników sieciowej rozgrywki, Realms Interactive podjał prace nad konwersja swojego tytułu na różne platformy (aby nie ograniczać grona potencjalnych graczy tylko do użytkowników Windows). Tak więc najprawdopodobniej Trade Wars doczeka sie wersji na Playstation 2, Mac'a oraz pod Linuksa. Termin wydania wersji pecetowej zapowiedziany jest na druga połowe 2001 roku. Jednak radze sie nie goraczkować - pomimo że Realms Interactive wznieciło wokół swej gry dużo szumu, to tak naprawde nie znalazło jeszcze dla niej wydawcy! Miejmy nadzieję, iż nie prze-



lla zdolnych i chcących współpracować przy Deus Ex 2 (początkowo jedynie na PS2) i Thie

Global Operations

oniżej nowe screeny z najpoważniejszego jak dotąd kandydata do miana pogromcy Counter trike: Global Operations (by Barking Dog Stu lios). Enioy, bo jest co-





oleplay FPP. Klimaty - horror Twórca - fran uskie Arkane Studios. Mówić dalej czy wolicie

ciową, w której początkujący gracz

nie będzie się w ogóle liczył? Do tej

pory w sieciowych RTS-ach startowa-

liśmy zawsze jako licząca się strona

rozgrywki. A tutaj? Czy będziemy za-

czynać jako nic nie znaczące ziaren-

ko piasku wśród setek potężnych i

ieszcze wiekszei liczby podobnych do

nas uczestników? Aby przeżyć, gracze

będą zapewnė zmuszeni zawierać z

czasem sojusze (i to wielokrotne),

tworzyć federacje lub szukać silnego

protektora. Ciekawe, jak będzie wy-

glądał proces decyzyjny w imperium

rośnie ich ogrom projektu. Poza tym przy jakości i cenie naszych połączeń bezstresowa strategiczna rozgrywka w sieci pozostaje w sferze marzeń. Sztywne łącze lub ISDN przy każdym komputerze, to na razie tylko "sen wariata śniony nieprzytomnie". Jak widać, "ostateczna granica" dla przecietnego gracza leży znacznie bliżej niż wszechświat.

Trade Wars Realm Interactive pirzeć na screen?

ak, ale nie na PC, lecz wyłącznie na konsole reciej generacji - jak Xbox. Może to i lepiej?

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

Pelną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com







W pudefku z grą FALLOUT TACTICS















79





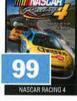


















INFORMACJE **DODATKOWE**

adzwoń i zamów bezplatny fertą obejmującą gry na Imy na DVD. Znajdziesz nim pełną informację



CO ZYZKUJESZ KUPUJAC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysylki w wysokości 6 zł. Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z nasza pelną oferta.
- Program otrzymujesz najpożniej w 3-7 dni (roboczych od złożenia zamowienia. Nie dotyczy zamówi
- Płacisz przy odbiorze przesylki
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkowa opłata) Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowani zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

KSIAŻKI

GRY KARCIANE I RPG



Ci dotąd z gler komputerowych. Sprawdz, co było poźniej...



THE CATHERING 7 EDYCIA 2 talle po 30 kart

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ: (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDŹ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Tel. (0-22) 519 69 69

fax: 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8°° - 18°° W SOBOTY W GODZINACH 1000 - 1400

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

DIABLO II LORD OF DESTRUCTION - EXPANSION SET





PREMIERA: 29 CZERWIEC 2001

Akcja dodatku bedzie się toczyć na dalekiej północy, zamieszkanej przez barba-rzyńców. Wyruszamy tam w pościgu za Baalem - ostatnim ocalalym Ksieciem Piekiet. Baal I jego słudzy dążą do zniszczenia Kamienia Świata chroniacego Ziemie przed inwazją sił piekielnych. Jeśli to zadanie im się powiedzie, Zło zaleje cały świat i nikt nie będzie mógł go pokonač. Czy jesteś gotów stawić czofa naipoteżniejszemu z demonów aby ocalić świat? W Lord of Destruction pierwsza zmianą, która rzuca się w oczy jest grafika - właściciele silniejszych maszyn będą mogli w rozdzielczości 800 x 600. Już po pierwszych opublikowanych screenach widac, że w tej rozdzielczości grafika prezentuje sie imponująco. W połączeniu ze wspomaganiem sprzętowej akceleracil, na ekranach komputerów otrzymamy prawdziwa, graficzną ucztę. Kolejnym bardzo ważnym uzupełnieniem są dwie zupelnie nowe postacie -Druid I Zabójczyni. Każda z nich posiadać będzie po trzydzieści

unikalnych czarów i umiejętności.

BALDUR'S GATE II - TRON BAALA



zawiera nowa opowieść historia zwiazana lest z legendą "dziecka Baala" zawierać będzie zupełnie nowe lokacje miedzy innymi Strażników Twierdze Miasto Saradusch tajemniczą Otchłań, czary, poprawione zachowań mieszkańców spotykanych przez nas postaci. W grze także zupelnie nowa klasa postaci - Dziki Czarownik.

PREMIERA- 18 LIPIEC 2001

GRATIS grę WEHIKUŁ CZASU PL

DESPERADOS

Desperados to gra strategiczna, której klimat można porównać do mieszanki "Siedmiu Wspaniałych "Komandosów z Nawarony". Pokieruj oddziałem "łowców głów" w 25 misjach.

PREMIERA: WRZESIEŃ 2001

Zamawiając przed premierą grę DESPERADOS ISZ GRATIS GTO KINGDOM UNDER FIRE PL

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

rów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze informacjami z rynku gier komputerowych. znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, Odwiedż nasz sklep internetowy i weź udział książki, komiksy, filmy DVD, figurki, akcesoria w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób komputerowe. Wszystko to po najniższych najlepsze zakupy w swoim życiu.

Potrzebne prawdziwemu entuzjaście kompute- stronie znajduje się również serwis z aktualnymi ceny, aukcje, konkursy i darmowe dema.

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe

Odwiedź nejlepszy serwis o grach komputerowych: http://www.gry.wp.pl/

.czyli pierwszy z zapewne wielu dodatków do ego wyśmienitego wojennego RTS-a SS Foever w telegraficznym skrócie to: 30 n<u>owyc</u>l nostek (w tym czwarta strona konfliktu ytyjczycy), nowe kampanie, nowe płansze ultiplayer oraz cala masa usprawnień i szliów, m in możliwość jazdy tylem w pojazdach zy "wyszukiwanie ścieżek". Warto też wsponieć o dolączonym do gry edytorze map i miji. Data premiery Sudden Strike Forever - 29





IBM i ulice San Francisco ecodzienną i jak się okazuje - niezbyt legalna e o wątpliwej jakości merytorycznej, bo pod aslem "Peace, Love i Linux", nie wspomnę mpanię reklamową przeprowadził w począt u maja IBM w San Francisco. Calość polegala a... sprayowaniu (wrzutach) tegoż hasla na hodnikach. Czy może dziwić fakt, że władze niasta San Francisco nie odniosły się ze zro umieniem do inicjatywy błękitnego giganta?

• EM@IL Games - koniec? ecący w dół NASDAQ odbija się czkawką na wet u największych i najprawdopodobniej sta nie się przyczyną śmiertelnego zejścia z rynku ównież EM@IL Games - play-by-emailowa galęzi Infogrames EM@IL Games w swym ótkim, bo zaledwie dwuletnim, życiu zdążyly wydać zarówno Scrabble, Battleship, jak i NFI ootball, Nascar czy X-Com. Ale... czy będzie





Anakha

reścią gry Watchmaker jest rozwikłanie spisku zawiązanego przez członków starych sekt, które posługują się zdolnościami paranormalnymi, i zawładnięcie machina stworzoną przez tajemniczego Twórcę Straży. Machina ta ma opanować i połączyć w iedność niewidzialne dla naszych oczu i niedostępne zwykłym zmysłom, a istniejące na Ziemi dawien dawna źródła mistycznej strumienie potężnej energii.

mi przygodowymi (Darkstone, Evil Is-

lands czy choćby Summoner)?

lał w postać Darrela Bone'a, byłego pracownika Scotland Yardu, który specjalizuje się w zjawiskach paranormalnych, oraz w uroczą Victorię Conroy - młodą i przebiegłą prawniczkę. Razem trafiają do austriackiego zamku, w którym zaczynają śledztwo. Gracz będzie na przemian kontrolował obie postacie - bo tylko takie działanie przyniesie pożądane efekty. W niektórych na przykład sytuacjach Victoria będzie mogła użyć

swoich uroków, by zagadać jakiegoś strażnika, tym samym pozwalając Darrelowi na zbadanie interesującego ich oboje przedmiotu lub niejsca. We dwójkę tworzą niezwykle skuteczny zespół (przypominam, że podobne efekty stosowali chłopcy z Lucas Arts w Maniac Mansionie, Zack

McKrackenie. Hej! Gdzież wy teraz, gry mojego komputerowego dzieciństwa? "Liliowy Negr otula futrem was" - Day of Tentacle i kilka innych świetnych przygodówek. Podobnie jak i w przypadku tamtych gier - słabością jej jest to, że wiele sytuacji można rozwiązać tylko w sposób, który zaplanowali twórcy gry. W obejrzanym przeze mnie programie demonstracyjnym trzeba było wydobyć jakiś błyszczący przedmiot z dna ba-

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY! EXPANSIONSET LORD OF DESTRUCTION SPRZEBAZ WYSYŁKOWA Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00 ZAMÓW JUŻ DZIŚ 0-22) 519 69 69 rtainment. Wszystkie prawn zastrzężone. Lord Of Destruction jest znakiem handlowym a Blizzauf Entertainment i Diablo są zast nie do Blizzard Entertainment w U.S. A. i imrych państyczch. Wszystkie znaki handlowe należa do ich prawnych właścigieli.

Grę prowadzisz

jakby dwutorowo

będziesz się wcie-

e przez fanów komputerowego role-playini canum: of Steamworks and Magic Obscur kazalo się nie spelniać norm jakościowyc stanowionych przez Sierrę i dostalo jeszczi ka miechów na przeprowadzenie niezbędnyc poprawek. Co to oznacza dla nas? Ano, do wrze nia z gry w Arcanum nici. Swoją drogą - w zerwcowym CDA ukazal się obszerny beta: est tej gry. Wychodzi na to, że warto trzymać

Starsky & Hutch

ak informuje Empire Interactive, jednym : ierwszych tytułów opracowywanych na pod stawie zakupionego od Criteriona engine'u bę zie komputerowa adaptacja popularnego (za eży gdzie i kiedy....) serialu o parze niepozon ch, lecz mimo to supergliniarzy:



• **Hidden & Dangerous 2** akt, że powstaje historii cichociemnych ciąg lszy, czyli sequel do znakomitego FPP shotera (z taktycznymi ambicjami), nie jest żadna spodzianką, jednak to, co się kryje pod nazwą, może zadziwić nawet największych optynistów. W skrócie: H&D2, tworzony w czeskici usion Softworks (czyli w domu jedynki), ofe wać ma 23 zlożone i zróżnicowane misje v mach 9 kampanii dla single playa oraz tryby iop i deathmatch w multiplayu: H&D2 wyda ostanie przez Take-Two jesienią tego roki







senu. Normalnie człek byłby się rozebrał do gatek, dał nura i po sprawie. Ale życie miłośnika gier przygodowych nie takie proste - robaczku. Trzeba... no, nie bede wam psuł przyjemności... ale rzecz cała sprowadziła się do spuszczenia wody z całego basenu... co wydaje mi się przedsięwzięciem trochę pozbawionym sensu. Ale tak już bywa w przygodów-

no w konwencji 3D wierzcie mi - robi naprawdę wrażenie. Interfejs nie jest jednak taki, jakiego można by się spodziewać - jest to w całości stare, dobre międzymordzie" typu 'wskaż i kliknij"... LPM bada i egzaminuje konkretny przedmiot, PKM go używa. Miłośnicy utworów Lucas Arts wiedzą doskonale, o czym mówię - a zdrowo klęli, kiedy musieli zmienić intuicviny i niemal idealny w dawnych grach system na sterowanie prawie całkowicie oparte na klawiaturze. Co prawda, w Watchmakerze postaci odpowiadają również na polecenia wydawane im z klawiatury. Podprowadziwszy postać do jakie-

goś przedmiotu, uderzamy w klawisz

spacji i oto zyskujemy widok w 3D,

co pozwala niekiedy na dokonywa-

nie ciekawych odkryć i spostrzeżeń.

Całą grafikę utrzyma-

Gra ma być ukończona mniej więcej w połowie 2001 roku i wygląda na to, że chłopcy z Trecision mają naprawdę gorący towar w dłoniach. Podczas gry ważnym elementem będzie upływ czasu. nieliniowa intryga i znakomite dialogi. Osławiona machina, zbudowana przez tajemniczego geniusza w XVII wieku, może wy-wołać ogólnoświatową katastrofę. Znajdziemy ją w Austrii w czternastowiecznym zamku, który architektonicznie bije o głowę słynny, zbudowany przez Ludwika Bawarskiego, Neuschwannstein. Zamek to istny labirynt, a poruszanie się w nim wymaga przebiegłości, taktu i dypiomacji. Trzeba wypytać służbę i gości, dokonując niekiedy cudów inwencji, by zdobyć chocby zwykły klucz.

Twórcy gry chełpią się, że wykorzystali technologie 3D, by zapewnić graczowi wrażenie pełnego uczestnictwa w grze. Zwrócono też sporo uwagi na to, by dodać jak najwięcej szczegółów. Obiekty, przedmioty i kolacje, ako się rzekło, mogą być oglądane z perspektywy pierwszej osoby (widzenie oczami animowanej postaci) i trzeciej (oglądasz je jakby z boku). Sam decydujesz o tym. który z widoków wybrać. Wszystko to bardzo wciąga i po chwili zatracasz się na tyle, że zapominasz, gdzie tak naprawdę jesteś - przed ekranem kompa czy w lochach austriackiego zamczyska. W dodatku obie postacie wcale nie muszą znajdować się w tym



samym pomieszczeniu - mogą sobie pomagać, umówiwszy się wcześniej. że coś zrobią wspólnie i o określonej porze. Każda z postaci ma swoje upodobania i animozje - trzeba ci będzie w pełni je pojąć, bo inaczej ugrzeźniesz bez nadziei. Istotna też bedzie wspólna wymiana wiadomości i doświadczeń. Od razu też widać. że będziesz musiał przełamać ich wzajemna niecheć - Darrel nie przepada za kobietami i nie bardzo podoba mu się pomysł, że musi współpracować z przedstawicielka "pci przeciwpołożnej". Victorii nie podoba sie natomiasť świadomość, że Darrel, jako znany i sprawdzony do tej pory specjalista, będzie przyglądał się jej poczynaniom dość krytycznie. Darrel jest bezpośredni jak cios łomem przez łeb, Victoria zaś to wytrawna negocjatorka. Gdy misja robi się coraz bardziej niebezpieczna, oboje zaczynają współpracować - początkowo tylko po to, by wyjść cało z opresii - później nauczą się sobie ufać i wzajemnie na sobie polegać.



Gra ma zawierać ponad 80 większych lokacji wewnątrz zamku - i pod nim. Gracz może poruszać sie wszedzie. gdzie zechce (oczywiście zakładając, że ma klucze do niektórych drzwi). Wszystko razem osadzone jest w czasie podobnym nieco do tego, z jakim zetkneli się gracze, którzy mieli przyjemność towarzyszyć przygodom Laury Bow w Dagger of Amon Ra. Teoretycznie, trzeba się uwinąć przed północą, ale czas popychają naprzód pewne sukcesy w działaniach pary . detektvwów.

Wszystkiemu towarzyszy niezbyt natrętnie serwowana muzyka, która nastrojem odpowiada grze. Samego zamku próżno by szukać w całej Austrii - jego plany zostały jednak nakreślone przez architekta, który postarał się o oddanie autentycznej atmosfery alpejskich zamczysk. Gra ma sie pojawić pod konjec listopada - a jej twórcy prowadzą rozmowy z Topware'em, więc zapewne zobaczymy

Watchmaker

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Nowe przygody dzielnego Adasia we wspaniałej grze dla dzieci

W rolach głównych Jan Piechociński Wiktor Zborowski







Adaś i Pirat Barnaba 2, to kontynuacja przygód Adasia - odważnego chłopca podróżującego Po całym świecie. Pewnego dnia Adaś znajduje bardzo starą mapę, na której jest zaznaczone miejsce ukrycia pirackiego skarbu. Niestety, o mapie dowiaduje się również zły pirat Barnaba. Barnaba postanawia zdobyć skarb i uwięzić wszystkie afrykańskie zwierzaki, aby później sprzedać je kupcom. Ty jako Adaś musisz udaremnić plany nikczemnego Barnaby i uwolnić wszystkie zwierzątka. Adaś i Pirat Barnaba 2 to gra ze wspaniałą "kreskówkową" grafiką z wielopoziomowym, przesuwanym tłem i dynamiczna akcją przeplataną elementami logicznymi. Gra jest pozbawiona scen przemocy.



0-22) 519 69 69

PRCJEKT

SUPER PREZENT W pudełku z grą Adaś i Pirat Barnaba 2 znajdziesz niepowtarzalną, oryginalna myszke komputerową z logo gry

nted: Dead or Alive

Nie, wbrew pozorom nie będzie mawy o feno enalnych (ponoć) Desperados, Dziwnym (dz kim?) trafem te wlaśnie frazę przyjęli na tytu swego nowego dziela również ludzie z Zombi twórcy m in SpecOps) Naturalnie, Wanted DoA to FPS-western (woohoo!), pierwszy o zasów lucasartsowego Outlaws, którego fa ouła postawi gracza w roli samotnego mścicie a. Aha, jeszcze jedno - wiadomo już na pewno e można będzie jeździć konno. Poniżej jeden erwszych screenów z gry



Gunganie w SW Galaxies?

ierwszego kwietnia 2001 świat fanów SW zatrząsł się ze zgrozy - wtedy to bowiem przedtawiono iako ostatnia z ujawnjanych stopnio wo ras, którymi można będzie grać w Star Wars: Galaxies (MMORPG tworzony przez Veant), a mianowicie obmierzłych Gungan. Na zczęście już dzień później zdementowano tę traszliwą wieść, tlumacząc ją prawem "dnia glupca", czyli naszego prima aprilis. Fani jed nak odetchnęli dopiero wtedy, gdy okazalo się, że w rzeczywistości ostatnią, ósmą, rasą będzie Zabrak (rasa, z której wywodzil się Darth Maul i zasiadający w Radzie Jedi Eeth Koth).

 Vivendi zdobywa Śródziemie
 /ivendi Universal Publishing nie omieszkało po hwalić się zdobytą na Tolkien Enterprises mioletnią licencją na komputerowe (wszelkie nożliwe platformy) adaptacje książek Johna Ronalda Reuela Tolkiena - Hobbita i Wladcy Pier: cieni. Pierwszy z wielu tworzonych na podsta wie umowy "biletów do Śródziemia" zwać się oędzie po prostu Fellowship of the Ring (Drużyna Pierścienia) i będzie... grą action-adventure na którąś z konsol. Więcej informacji na ten te nat prawdopodobnie w koleinym numerze.

i wypuszczą psy wojny". Tym, który wypuci, jest Rebellion (twórca m in. Aliens vs Preator). Jak na tę chwilę, nieznane są nam żadne bliższe szczegóły dotyczące tego zapowiadane-go na grudzień 2001 "Dark Future Role-play dventure" w 3D. Wszystkim, co udalo się nam dobyć, są screeny. Enjoy anyway





dzi w niebyt, to już muszę to odszczekiwać (tudzież oderżeć, zważywszy na moja ksywke). I wiecie co? Wcale nie żatuję!

On'ik

pomocą przyszła - jak zwykle ostatnio niezawodna firma Cryo, która produkuje teraz przygodówkę na przygodówce. Nie tak dawno temu, bodajże w maju, mogliście przeczytać recenzję Arthur's Knights (a raczej: Rycerze Króla Artura, gdyż gra została w pełni spolszczona przez CD Projekt), gdy tymczasem już wielkimi krokami zbliża się jej sequel. Dla tych, którzy nie czytali recenzji "jedynki", powiem, że autorzy wpadli na niezgorszy pomysł, mianowicie wykorzystali fakt, że historię opowiadają zawsze zwycięzcy - oczywiście wiecznie ją koloryzując i wypaczając prawdę. Cryo pozwoliło spojrzeć na fabułę gry również oczami pokonanego, co w sumie dało dwie gry w jednej - przy czym logicznie połączo-

ne. Nie inaczej będzie i tym razem, już na początku gry gracz bedzie musiał zadecydować, z jakiej perspektywy ma oglądać przebieg: chrześcijańskiego wojownika czy

Po pokonaniu swojego pół-brata Morganora Bradwen został mianowany przez Artura królem Atrebates. Szczęśliwy wraca do Brytanii, aby rządzić dobrze, a sprawiedliwie, nie zdając sobie jeszcze sprawy, że do końca jego kłopotów iest bardzo daleko... Na niego i całą jego rodzinę zostało rzucone

czyć raną, król otrzymuje ofertę całkowitego wyleczenia w zamian za złamanie obietnicy grzeczności i układności w polityce. On jednak, jak przystało na prawdziwego bohatera, ze wzgarda odmawia. Niebiosa zsyłają mu znak, białego jelenia, za którym powi-nien podążać w swojej wędrówce, mającej na celu zarówno wyswobodzenie siebie i swoich potomków, jak i całej Brytanii z największego zagrożenia w historii. Los zsyła go do Avalonu - odwiecznego centrum magii i ta-

jemnic. Gdy z niego w końcu wraca. okazuje się, że minęło dwadzieścia lat i nic już nie jest takie jak kiedyś... Bradwen musi podróżować po swoim kraju skażonym przez wojnę, u schyłku panowania króla Artura...

Gra ma być bardzo dobrze przygotowana pod względem historycznym. Nie tylko dlatego, że osadzona została w VI wieku, w którym to chrześcijanie i Celtowie walcźyli o panowanie na terenach pozostałych po mocarstwie rzymskim, co w grze ponoć zostało oddane bardzo dokładnie, ale dlatego, że będzie można obejrzeć encyklopedię, która dokładnie opisue ľudzi, miejsca i mity czasów artu-

Arthur's Knights będzie, jak już wspomniałem, przygodówką, osadzoną w oseudo 3D (jak znam Cryo, to lokacje nie będą wykazywały najmniej szego ruchu), z poruszającym się po dwuwymiarowych planszach trójwy miarowym bohaterem. Pomysł nie nowy, wykorzystywany wielokrotnie

w takich przygodówkach, jak chociażby Dark Earth, Grim Fandango czy Resídent Evil. W tamtych grach sprawdziło się to bardzo dobrze, czego nie można powiedzieć o pierwszej części Arthur's Knights, tam niestety system sterowania postacią był bardzo niedopracowany. Oczywiście to powinno ulec znacznym usprawnieniom w sequelu, ale zważywszy na szybkość, iaką Cryo ostatnio wypuszcza gry. nie wiem, czy można liczyć na dobrze przetestowaną grę - chłopaki nawet na to czasu nie mają!

Angielska premiera gry zapowiadana była na maj, ale ja jednak nie polecałbym poszukiwania pudełka z nią w sklepach, gdyż pierwsza część miała opóźnienie, spowodowane lokalizacja i innymi niezależnymi czynnikami, prawie pół roku.

Arthur's Knights: Chapter 2: The Secret Of Merlin & Two Worlds Face To Face

Cryo Interactive

IIMSOITOD SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO.



Prowadzimu także sprzedaż Hurtowa Skiepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt e-mail'em: hurt@timsoft.pl

GRY OnLine www.gry-online.pl

SKLEP WYSYŁKOWY Tims

e-mail: sklep@timsoft.pl



Dumpton Keeper 2 Pt.
Earth 2150/Moon Project Gs.
Earth 2150/Moon Project Pt.
Earth 2150/Moon Project Pt.
Earth 2140 + Misje Pt.
Earth 2140 Pt.
Earth 2150 Pt.
Earth 2007 Pt. + kos:
Emergency Pt.
Emperor: Battle for Dume
Engers: Engene et al.
Engers: Engers et al.
Engers:

Martine sories of profits MDK PL. Mot S PL. prints MDK PL. Messian PL. prints z muzyka Metal Gear Solid Metal Martine PL. Middens Maddenss 2. Might & Magle VIII PL. Millenium Racker, CO. MOTO RACKER 2. Motocrutes Madness 2. Motocrutes Madness 2.

Outor S Team Arens
Quales 3 Feets
Mage of Mage IP
Saircool fycoon 2 Pt. Zhota Edycla
Railcool Tycoon 2 Second Century
Raily Characleonide 99 Pt.
Rayman 2 Pt.
Resh + A.D. 2044 Pt.
Rech Revenant Psy Pt. (od 18 lat)















CD-ACTION 07/2001

CD-Action

sierpniu!

DVD#3



CDA **3xCD**

- · kioski
- · salony prasowe · Empiki
- · wysyłka z redakcji



CDA DVD#3 +1 CD

z pełną grą

· salony prasowe

· Empiki wysyłka z redakcji

UWAGA! Pierwsze 500 osób, które wpłacą 27 zł 50 gr na trzecią edycję CDA DVD, mogą otrzymać dodatkowo drugi egzemplarz CDA DVD#2 za 5 zł. Proszę na przekazie zaznaczyć w tym celu dodatkowe pole! Ostateczny termin przedpłaty: 30.06.2001.

Razem:

AS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TAKĄ SAMĄ CENĘ

Przy zamówieniu powyżej 99 zł WYSYŁKA GRATIS
 Stale koszty wysylki: 7 zł
 Płatność przy odbiorze przesylki, termin realizacji: 2 - 5 dni
 Programy wysylamy w solidnym opakowaniu
 Do każdej przesylki dołączamy aktualny katalog

TYLKO U NAS:

H DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRA NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)

zi- DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK

DUAL SPEED DRIVE Technologia Force Feedback



1 rok gwarancji









POLECAMY

Kozacy

KOZACY











- Emergency pl Eksterminacja pl Gorky 17 - pl Grim Fandago - LUCAS
- Heroes Chr.:Szarža Smoków-pl 79 Na Kłopoty Pantera pl Heroes Chr.:Władca Żywiołów-pl 79 Need for Speed 4

19,90 Jack Orlando - pl 19,90 Jagged Alliance 2.5 U.B. - pl 29,9 Nox 19,90 Knight's & Merchants - pl 19,9 Red Alert

Giants Obywatel Kabuto - pl 29,90 Knszykówka Manager 2001 - pl 99 Red Alert 1 + Red Alert 2
Gorky 17 - pl 19,90 Might & Magic 8 - pl 79 Settlers 3 Gold - pl
Grim Fandago - LUCAS 79 Moto Racer 2 39 Shadows of Death - pl

Shogun- The Mongol Inv. - pl

19,9 Speedway - pl 39 Star Wars: Jedi Knight... Star Wars: X-Wing Alliance

SKLEP WYSYŁKOWY

fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

POLECAMY *

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4, tel. (022) 773 19 82,(060) 128 23 63

POLECAMY

COMMANDOS 7

Star Wars: Wing Collectros... Submarine Titans - pl Sudden Strike pl

12 MIESIĘCZNĄ GWARANCJĘ

Mouse Optical Niezwykła przeszja, sadrasycz Opticał Mouse jest miedroga, ale to

Wheel Mouse

The Course of Monkey Island 79 119 Zeus + misje + edytor + encykl.129

.OGITECH **POSTAW NA JAKOŚĆ!!**



Dungeon Keeper 2 - pl





WingMan® Extreme™ Digital 3D





Cordiess Desktop™



Najienszą obroną jest stak. WegMin Anak mazgaleg i wygodną sękojeść, driała z



Cordless® MouseMan Optical

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

CDA DVD #3 + #2 = 32,50 z

Szczegóły na stronach poświęconych prenumeracie!

FORGOTTEN REALINS Baldur's Gate II



czerwiec/lipiec 2001

wewnątrz m.in.:

zestaw

(i nie tylko) nalepek!!!!

dragonballowych

SZUKAJ W KIOSKU

WWW.KAWAII.PL

Tron Baala to niezwykły dodatek do gry Baldur's Gate 2. Dzięki niemu odkryjesz nowe tajemnicze miejsca na terenach, które już przemierzaleś (olbrzymie podziemia zwane Twierdzą Obserwatora), jak również uzyskasz dostęp do całkowicie nowych, niezbadanych obszarów położonych na południe od Amn. Wyrusz w niezwykla podróż do miasta Tethyr, by dopelnić swego przeznaczenia. Stań do ostatecznej bitwy ze złem i odkryj całą prawdę na temat swojego pochodzenia!

Baldur's Gate 2: Tron Baala to:

- · 40 godzin dodatkowej zabawy.
- 40 nowych potężnych zaklęć oraz nowi niezależni bohaterowie.
- Osiem milionów punktów doświadczenia do zgromadzenia, możliwość osiągnięcia 40 poziomu.
- Całkowicie nowa postać dziki mag.
- Walka z nowymi, potężnymi potworami zamieszkującymi Zapomniane Krainy.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt.

Więcej informacji o grze: http://bg2.cdprojekt.com













Sobowiory

Oto kolejne propozycje:

- 1. Iwona Fornal, lat 25 (! to nie pomyłka, ona naprawdę ma 25 lat i roczną córeczkę o imieniu - no, jakim? Jasne: LARA. Niesamowite!).
- 2. Daniel Wiśniewski i Miłosz Kowalik jako bohaterowie "Redneck Rampage".
- 3. Ewelina Czerwińska (15 lat) jako Jill Valentine z Resident Evil 3.
- 4. Marcin Piechocki (11 lat) jako Alicja z American McGee's Alice.

5. Karolina Kozłowska (14 lat) jako Lara.



ZARZĄDZANIE FIRMĄ KOMUNIKACYJNĄ

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W PRZYSTĘPNEJ CENIE!







Traffic Giant Gold to wciągająca gra ekonomiczna, w której stajesz się właścicielem firmy komunikacyjnej. Celem gry jest stworzenie sprawnie funkcjonującej sieci połączeń autobusów, tramwajów oraz pociągów w wielkich, światowych metropoliach. Tętniące życiem, nowoczesne miasta zostały wykonane z najwyższą precyzją, a życie toczące się na ulicach oraz rosnąca populacja sprawia wrażenie prawdziwej metropolii. Dzięki prostej obsłudze oraz intuicyjnemu interfejsowi, gra w Traffic Giant Gold staje się prawdziwą przyjemnością.

Możliwość rozgrywki w trybie kampanii lub w pojedynczych misjach • ogromny wybór map największych, europejskich metropolii oraz dodatkowe misje zawierające mapy najstynniejszych miast Ameryki • realistyczna grafika w wysokiej rozdzielczości, nawet do 1280 x 1024 wraz z opcją trzykrotnego zbliżenia mapy • ponad 500 różnorodnych budynków • duży wybór środków transportu, począwszy od małych autobusów a na kolei miejskiej kończąc • zmienna populacja, dzięki której miasto tętni życiem i wymaga dostosowywania i modernizacji sieci komunikacyjnej • wysoki stopień inteligencji komputerowych przeciwników • możliwość gry w trybie wieloosobowym poprzez sieć lokalną i internet.







Sklepy z grami polecane przez CD Projekt Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 t8;Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 JoWood Productions SoftwareAG, Wszelkie prawa zastrzeżone.

Los Angeles

30

17-19.06.2001

Amerykański

Ameryka to wielki kraj. Nikt nie ma co do tego najmniejszych wątpliwości. W Ameryce wszystko jest większe. Tylko w Ameryce mały biedny czarny chłopczyk może wyrosnąć na bogatą białą kobiete (patrz: Michael Jackson). Tu nawet karly maja po minimum 2 metry wzrostu. Byłem tego świadom [J.P.], wybierając się (po raz pierwszy) za wielką wodę na targi E3.

ym niemniej na widok hali (a właściwie kompleksu polaczonych hal), w której mialo miejsce o wiekopomne wydarzenie, nieco ugięty mi się nogi. Nam się wydaje, że taki katowicki Spodek jest duży albo że warszawski Torwar nie jest maly itp. A tymczasem oba te obiekty można by umiescić (naraz!) w tej budowli i wcale by się nie zrobiło ciasno. A własciwie - ciaśniej, gdyż ciasno jednak bylo. Lnic dziwnego - skoro przez pomieszczenia przewalała się ludzka fala, a około 740 wystawcow ze 100 rożnych krajow rozstawiło swe kramy - niektore niewiele większe od byłe warzywniaka. inne zaś potężniejsze od niedużego supermarketu. Byl nawet jeden zamek, tak na oko tyłko trochę mniejszy od krakowskiego

Barbakanu; promował pierwszą grę na motywach książek o Hanym Potterze. Warto jeszcze zaznaczyc, że zaraż obok znajduje się wielka hala [Staples], w której to Los Angeles Lakers rozgrywają swe mecze. Ale i ona dziwnie malała

Zapowiadalo sie nieżle, bo (co. wynikalo z oficialnego inforry na PC to gora 40% - reszta to zapowiedz Xboxa i PSX2, Nintendo Gamecube, Gaieboy Advance itp. Ogolnie muszę powieec, że konsole atakują. PC powoli wraca chyba?) do roli, w ktorej widzieli go jego orcy - komputera DO PRACY, a PRZY OKAdo grania. Przy czym widac, że tworcy gier n PC stawiają racze<mark>j na rozrywk</mark>ę w sieci alnej oraz w Necie. Sporo z wystawionych na E3 tytulów to albo gry online, albo też akie, w których nacisk położony jest na tryb ultiplayer. Ba nawet jeśli gra przeznaczona st dla single playera to... symuluje rozgrywwieloosobową, już to przez udział botów. uż to dlatego, że gracz ma pod swoją pieczą ie jednego Samotnego Wilka, a całą wilczą aję, o ktorą wszelako dbać musi. Wiecie. ak to kiedys bylo - on (czyli ty) jeden kontra eszta świata, samotny mściciel, komandos w azie wroga itp. A dzis? Prawie tak samo, tyle

orawda, mina mi zrzedła, gdy okazało się, że

e samotny msciciel zmienił się w samotną drużynę wojow czy pluton vojakow. I dawaj planować, ten na zwiady, tamten oslania, snajper na lachu, kaemista w piwnicy... Znaczy bohater zbiorowy rządzi! Jednostka

Ale wracając do tematu - parę razy zdrowo się iciałem. Widzę taką grę, że nogi miękną, a oczy się szklą, ocieram ślinę z brody, wprawm ruchem kciuka przywracam szczękę na aściwe miejsce, gnam do stanowiska... i zaam zgrzytać zębami. Na konsole i na kon-Żeby was nie wkurzać, nawet nie pon, że na Xboxa było parę gier, ktorych zej szybko nie zobaczymy na PC. (I nie em, że jedną z nich był Unreal Champion p z taką grafiką, że słów brak. Po co psuc or graczom?:) Xbox był zresztą intensywpromowany - od posterow i plakatów po mowe torby (papierowe!) do dźwigania sspacków - wszędzie zieleniło się jego logo. sztą najlepszą reklamą i tak były gry na tę omę. Tyle że wymiękłem, gdy dowiedzia-

em się, że tak naprawdę to Xboa NIE MA Jeszcze nie ma Tzn est stworzony w ok. 60% i m 40%. Stąd wszystkie gry na Xboxa puszczane były na (popodłączonymi gamepadamia Prawdę mówiąc, to ja czegoś jednak nie rozumiem z tym Xbo Wracajmy jednak do PC. Czy te ilkaset wystawionych gier to

malo? To nie jest dobrze postavione pytanie. Należałoby raczej formułować je tak: "Czy w tych ilkuset grach jest/będzie dużo akich w ktore warto pograć?" u jestem troszke w kropce. Bo gdyby za kryterium wziąc np. gra-

fikę to klękajcie narody. NIE MA już gier : kiepską grafiką. Czasem pojawiają się takie z - powiedzmy - srednią, a większość to tak na minimum 8 czy 8+, wedle naszej skal



145 000 000 ludzi na świecie gra w gry komputerowe.

redni wiek gracza to... 28 lat! Wyszło szydło z worka, proze tatusiów

90% gier na świecie kupują ludzie powyżej 18 roku życia nowa o grach w sklepach....

34% graczy jest plci żeńskiej!

W roku 2000 przemyst "gierkowy" zarobił w sumie ponad 6 MILIARDÓW dolarów! A w 2001 będzie jeszcze lepiej.

V roku 2000 sprzedano ponad 219 mln komputerów i kon-

D% produkowanych gier zaliczanych jest do kategorii (Everyone) - czyli grać moze kazdy, bez ograniczeń wieowych. Ale z 20 najlepiej sprzedających się w roku 2000 rier az 19 nalezato do tejze kategorii.

35% Amerykanów definiuje gry komputerowe jako ulubiona rozrywkę. Dopiero potem jest oglądanie TV, surfowanie w Vecie, czytanie książek (13%) i chodzenie do kina.

Powstaje horror na motywach Resident Evil 3. Jedną z ównych ról zaera zgana wam Milla Jovowich, Widzielismi uler - rohi wrazeniel

gier na engine 3D (te z grafiką 2D to już gora 20% oferty). To co widac na monitorach. Niekiedy nie wiadomo już, czy to ma się wątpliwości, czy aby przypadkiem ktos nie puscił przez pomylke filmu (ew czy to nie akaś nakręcona z udziałem rywych aktorów scenka). Tyle że



oniższe gry są plonem naszych wędrówek po licznych halach i zakamarkach Convention Center. Jeśli jakaś gra przykuła naszą uwagę na czas dłuższy niż 5 minut, wpisywaliśmy ją sobie do notatek (spróbujcie użyć dyktafonu w ogólnym hałasie osiagaiacym 90-100 dB). Świadomie staraliśmy się tu zachować "poszarpany" styl lakonicznych i robionych z konieczności a vista zapisków, oddaiacych nasze wrażenia z odbioru danei gry. Po co? Abyście widzieli, jakie emocje "na goraco" nami kierowały, a nie czytali suche, na zimno przemyślane, opracowane i konkretne informacie o tvchże grach. (Ale spokos kokos, takowe też beda, tyle że za miesiąc, gdy już starannie opracujemy to, cośmy z E3 przywieźli.) Ogólnie mówiąc - wymienione tutaj gry są tymi, które - NASZYM zdaniem - namieszają na listach przebojów, gdy się pojawią.

PS1 Aby uniknąć wszelkiej stronniczości, tytuły posortowaliśmy wedle alfabetu. Zaznaczamy też, że kierujemy się tu wybitnie swoim własnym gustem, który niekoniecznie może pokrywać się z waszymi odczuciami.

PS2 Na pytanie: "na jakim sprzecie ta gra tak ładnie chodzi", większość twórców gier 3D dostawała nagle ataków głuchoty bądź mamrotała coś w rodzaju: "eeee, to nie jest taki znowu szybki sprzęt". Co oznaczało, że jest tam AMD 850 + G-Force 2 + minimum 128 MB. Radzę wiec wziąć na to poprawkę...

Aguanox (TPP, akcia) - sama w sobie gierka jest po prostu strzelaninką z symbolicznie zarysowana fabuła. Powiedzmy, że coś jak G-Police, tyle że

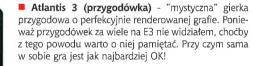
akcja osadzona jest pod woda. Gra robiona jest z myślą o GeForce 3, z tym że prezentowana na GeF 2 też robi baaardzo pozytywne wrażenie. I to właśnie grafika i efekty świetlne są jej głównymi atutami. Bardziej wygląda na grę z PSX 2 niż z PC - ale czy to źle? Odrobina efektownego wizualnie łojenia też się może przydać.

Predator 2 (FPP) - tu też chyba wszystkie opisy są zbyteczne. Gra

Aliens versus

iest dynamicznieisza i krwawsza niż jej poprzedniczka takie jest pierwsze wrażenie. Nie wiem, czy to złu

ne jest wyraźnie trudniejszy do pokonania Obcym niż kiedyś. Naturalnie, są nowe bronie, lepsza grafika itp. Ale to oczywiste... 21 leveli w trybie single i prawie tyle samo w multiplayerze.





■ Blood Omen 2 (TPP akcja) - Kain powraca, Kurde, fajnie iest czasem być złym facetem. A jeszcze fajniej jest się w niego wcielić, szczególnie gdy gierka zasuwa jak huragan, a klimat akcji można



określić jednym słowem: gotycki. Dodałbym jeszcze "do kwadratu", ale uznacie, że przesadzam.

■ Commandos 2 (akcja/sim) - engine 3D dodał grze życia, a (podobnie jak w wypadku Warcrafta 2) niczego

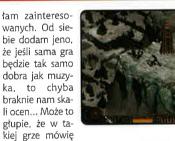


ne, ale jak przydatne), oraz o ciekawej opcji wizualizacji dźwięku. Otóż niektóre dźwięki w grze (np. skrzypienie podłogi pod butami naszego żołnierza) alarmują wroga. Jeśli odpowiednio ustawisz opcje gry, to te zdradliwsze dźwięki są odwzorowywane specjalnymi "falowymi" zniekształceniami ekranu, gdzie stopień deformacji pokazuje głośność i "alarmowość" dźwięku. Przy czym zrobione jest toto tak, że w żaden sposób nie utrudnia rozgrywki. Całość jak najbardziej godna polecenia.

Darkened Skye (TPP/akcja) coś jak Lara Croft w realiach fantasy (a więc obdarzoпа тосаті таgicznymi). Panienka, moim zdaniem, dużo zgrabniejsza od

Lary (porusza się niewątpliwie z większą gracją). a sama gra ma też jakieś elementy RPG (acz wątłe). Ogólnie jednak koncentrujemy się na bieganiu po korytarzach. znajdowywaniu przejść, naparzaniu wroga itp. Nadspodziewanie miłe w graniu.

Diablo 2: Lords of Destruction (cRPG/akcja, dodatek) - w tym numerze jest beta-test gry i tam odsy-



akurat o muzyce - ale prawda jest taka, że prywatnie jakoś Diablo nie trawię (nawet w 800 x 600 :)) - a jednak przestałem sporo czasu przy kompie, na którym eksponowano ten tytuł, łowiąc uszami tyle dźwięków, ile się dało, i śliniąc się z nieopisanej (a wywołanej nimi) błogości. Ja chcę soundtrack!!!

Duke Nuke'm Forever (FPP) - cóż, dobrych wieści nie mam. Będzie, jak będzie gotowy. Do tego filmiki (niezłe!) + osiłek ucharakteryzowany na Duke'a. I pare średniej świezości screenów. Tyleż obecności Księcia na E3 i tyleż nowości na jego temat. Ech :(.



Freelancer (space sim/ekonomia) epicki rozmach i grafika CO NAJMNIEJ na poziomie Homeworlda. Scen przelotu w chmurach (czy może mgławicy pyłowej) zapomnieć się nie da, choćby nie wiem jak by sie człowiek starał.

■ Galleon (TPP, akcja) - jeden z naszych faworytów. Gra wyszła spod ręki twórców Tomb Raidera, którzy udowodnili, że potrafią coś więcej, niż tylko się powielać i powiększać biust Larze. Pokazali rzecz wręcz perfekcyjną - perfekcyjne bowiem było połączenie następujących elementów: romantycznej przygodówki w 3D, паwalanki na



Sea Dogs (ale z naciskiem na zręczność, nie symulację), walk wrecz na poziomie Konoko z "Oni" oraz klasycznej, "tombrajderowej" bieganiny i ska-

morzu w stylu

kaniny itp. A wszystko doprawione nieco sarkastycznym humorem i grafiką oraz animacjami, na widok których oko bieleje (zobaczycie, jak bohater pływa pod wodą, a przyznacie mi rację!). Co więcej, gra zawiera dość rozbudowany interfejs sterujący, którego w ogóle nie widać i którego zasady można opanować dosłownie z marszu (testowane), Miód, cud, rewelacja!



CD-ACTION 07/2001 Prosto z Los Angeles! **CD-ACTION** 07/2001 Prosto z Los Angeles!



paużę jeszcze np. na oryginalność. A tu już z<mark>aczyna być cienko. Sami zobaczycie j</mark>ak wiele tytułow to albo segucie znanych już hitow, albo wręcz kolejne odcinki jakiejs sagi. A sequel sam w sobie oryginalny byc nie może. Zresztą nawet gry bez kolejnego numerka w tytule oryginalnością jakos nie grzeszą. Nie natrafilem na nic NAPRAWDĘ odkrywczego. W sumie ciężko się dziwic przecież wszystko już b<mark>yło. Pozostaje tylko</mark> onglowanie już istniejącymi elementami, zabawa konwencją albo układanie nowego

wzoru że starych klocków. Z drugiej strony, nie ma się co czepiać, muzyka naszego kręgu kulturowego też bazuje na kilku ogranych do bólu skalach, a jednak od kilkuset lat kolejni twórcy rzezbią z nich nowe, fascynujące sekwencje dzwiękow. Zdaje się, że to samo jest z grami komputerowymi przynajmniej do momentu, gdy kolejna rewolucja sprzętowa umożliwi robienie gier a la "Matrix". Do tego czasu cieszmy się tym. co mamy.

Hity E3

Pora na kilka słów podsumowania. Co roku mówi się o kryzysie w branzy, o malejącej liczbie wystawców itp. Coś w tym może i jest, ale moim zdaniem to nie tyle kryzys, co (mówiąc językiem lotniczym) osiągniecie putapu prze otowego. Machina game-show-biznesu po prostu przestała się juz wznosić, a po prostu kontynuuje lot. Czaser wpada w jakieś turbulencje czy nieco zboczy z kursu... ale leci. Wysoko i pewnie. I będzie tak lecieć długo. Co nas iako pasażerów, powinno cieszyć, bo za oknami rozciągają się naprawdę fascynujące widoki... na przyszłość. Redakcja typuje mega-hity

Max Payne Medal of Honor Galleon **NeverWinter Nights** Warcraft 3

Firma z przyszłością: JooWooD - nie za duza, ale dynamicznie się rozwijająca, głodna sukcesów i mająca w składzie lebskich ludzi. Wśród gier, które pokazali na E3, nie ma jeszcze MEGAhitów - ale o większości z nich będzie na pewno dośno. A co będzie za rok, jeśli nadal będą tak szli do przodu jak teraz? Pewnie okaża się czarnym koniem.

na grafice świat gier się nie kończy. Ja – OK, obiecuję, że już więcej nie będzie filozoficznych rozważań i będziemy scisle trzymac się tematu, a ten brzmiał: "Sprawozdanie z targow E31 2001"

Targi takowe przypominają - mniej więcej - techno party pod ogniem artyleryjskim przeciwnika. Migają swiatla, lasery tną po oczach (a jak kto reke nastawi, to i po rece), basy szarpią wnetrzności i wprawiają w rezonans plomby w zębach, tudzież zmuszają do porozumiewania się krzykiem. Tysiące łudzi (dziennie przez targi przewijało się około 10-20 000 ludzi) depczą się po nogach i sprawiają, ze człowiek nie tyle porusza się w wyznaczonym kierunku, co przypomina statek dryfujący w okowach lodu. A już nie daj Boże, jesli pojawią się jakies gadżety do wzięcia... Wiecie, ludzie są tacy sami na calym, swiecie - jak dają cos, to się bierze, a najlepiej tyle, ile się tla, albo i więcej. Troche mnie to dziwilo, bo te targi to impreza targowa, handlowa, tu sie robi biznesy, prezentacje itp. I nikt poniżej lat 18 nie miał wstępu (a jak nie ma 21. to i piwa nie kupi). (Widziałem, jak wielu kolesi w wieku "under 18" pieklilo (pierwszy dzień targów), bo już następnego dnia jakos zaczęli dość intensywnie przeciekać przez ochronę). Okazuje się, że biznesmeni też lubią darmowe koszulki ito. Ogolnie mlyn, hałas

zadyma ale można to polubic A po jakimś czasie ból gardła prze-

Kobiety

Tych nie braklo. I to po obu stronach barykady. Podziwiam szczegolnie drobne Japonki z obowiązkowo tlenionymi (lub chociaż rozjasnionymi) włosami. Są nie dozdarcia i są wszędzie. Obowiązkowo grają w każda grę. biorą udział w każdym konkursie i bawią się jak dzieci (a dziecmi na pewno nie były - tak na oko to 23-25 minimum) Niżej podpisanemu nogi już dawno weszły w... no w plecy, tak gdzieś blisko lopatek, a



From Dusk Till Dawn (TPP/akcja) - heh, w końcu zekranizowali film, który albo ludzi wkurza, albo zachwyca. W filmie (a ściślej jego drugiej części) chodziło o wykończenie możliwie dużej liczby wampirów (i oca-



lenie własnej skóry). W grze zasadniczo idzie o to samo.

Zrobili ją ludzie od Devil Inside (maczał w tym też palce Hubert Chardot, pomysłodawca serii Alone in the Dark), więc wiecie mniej więcej czego się spodziewać. Akcja dzieje się... w więzieniu. 20 broni do wyboru (w tym napój czosnkowy!). Krwi nie brakuje, możecie uwierzyć...

Gorasul: The Legacy of Dragon (RPG) - hm, powrót do korzeni RPG, jak mniemam. Tzn. autorzy odpuścili sowszelkie "kombinacje



stawiając na klasyczną (acz realizującą współczesne standardy) grafikę. Do tego równie klasyczne guestowanie i masa statystyk. I ta prostota - na tle coraz bardziej udziwnionych & postmodernistycznych produkcji konkurencji jest (wbrew pozorom) bardzo odżywcza i pociągająca. Powiedziałbym, że w świecie RPG ta gra jest dla gatunku tym, czym w FPP Serious Sam...



który wi(e)dział za wiele ;)). Nadal stary dobry klimat.

Harry Potter (przygodówka) myślę, że nie muszę wyjaśniać, o czym iest ta gra. W każdym razie jest na engine'ie 3D, z grafiką ładną, ale "przepicowana", unikajaca

faierwerków. Powiedziałbym, że to dobra, rzetelna gra dla maniaków

■ Il 2-Sturmovik (symulator) - nie ma to jak atak na niskim pułapie, na dorwaną na odkrytym terenie kolumnę pancerną wroga. W powietrzu śmigają pociski



Industry Giant 2 (ekonomia) - nietrudno się domyślić, że to sequel znanej "ekonomistom" gry Industry Giant. Akcja rozgrywa się w XIX i XX w. Tu również (jak w poprzedniku) idzie o to, by robić biznes na produkcji, transporcie i sprzedaży rozmaitych dóbr (przetworzonych, częściowo przetworzonych lub w formie surowców). Tyle że będzie ich dużo więcej niż w poprzedniej części, dojdą też uwarunkowania pogodowe (i to zarówno krótkoterminowe - no przy żniwach jak i długoterminowe). Rozbudowano też uwarunkowania ekonomiczne. A wszystko w dużo ładniejszej i bardziej szczegó-



Nagrody edycja 2001



zedu zasiadamy w Jury tej szacownej instytucji. Piszę asiadamy", bo co prawda nasz wysłannik wręcza osobiście podczas targów Gwiazdę ECTS dla producenta lub dystrybutora najlepszej gry na PC, ale to nie tylko redaktorzy naszego czasopisma biorą udział w wyłanianiu kandydatów do tej prestiżowej nagrody. Najważniejsi są Czytelnicy. To przecież wy głosujecie na kartach pocztowych i na stronie www.cdaction.com.pl, wiec to wy wybieracie produkt, który znalazł największe uznanie w oczach graczy z Polski. Każdy pojedynczy głos jest w pewnym sensie najważniejszy, ponieważ pokazuje, co naprawdę myślą polscy gracze. Jak pokazały dwie poprzednie edycje Nagród ECTS, nasze preferencje nie różnią się zbytnio od gustów fanów gier z Francji. Włoch, Niemiec i Wielkiej Brytanii. Zarówno Half-Life, laureat z roku 1999, jak i System Shock 2 z ubiegłego roku wygrały w Polsce i odniosły sukces w innych krajach.

Tym razem Nagrody ECTS trochę się zmienią. Różnic jest niewiele, ale sa dość ważne. Po pierwsze, targi odbędą się w nowym miejscu. Żegnamy na zawsze Halę Olimpii i przenosimy się do nowoczesnego, gigantycznego miejsca na obrze-

grody ECTS to już tradycja w CD-Action. Trzeci rok z zach Londynu. W dniach od 2 do 4 września w Hali ExCel wystawcy z całej Europy rozłożą swoje kramy z nowymi grami, a Jury Nagród ECTS przyzna w tym czasie trofea dla nailepszych gier, jakie pojawiły się w okresie od ostatnich tareów do końca sierpnia 2001 roku. Oczywiście niektóre z tych gier, które mają szansę zająć wysokie lokaty w rankingu, nie będą jeszcze dostępne w sprzedaży w dniu zamknięcia tego numeru CD-Action. Znamy jednak plany wydawnicze, pisaliśmy w zapowiedziach na temat tych nowości, pokazywaliśmy dema. Można chyba na podstawie takich informacji uwzględnić również gry, których premiery wypadają w sierpniu. Zwykle jest tak, że największe hity trafiają na półki sklepowe w czasie Bożego Narodzenia, więc mieliśmy już dawno okazję, żeby w nie pograć, ale musimy też uwzględnić potencjalne przeboje wydane w okresie letnim. Niech nie dziwi nikogo zestaw podany poniżej. Nie oburzajcie się i nie zrzymajcie na gry, które nie były jeszcze recenzowane. Jeśli podejrzewacie, że są to doskonałe tytuły - nie wahaicie się na nie głosować. Do dzieła! Wybieramy tylko jedną grę. Pięć osób spośród tych, które wytypują zwycięski tytuł, otrzyma upominki w postaci atrakcyjnych

Wybierz jedna gre, napisz jej tytuł na karcie pocztowej dopiskiem ECTS i wyślij na adres redakcji!





1.1 Combat Mission

Oto lista kandydatów:





















tel: (17) 856 99 12, (17) 856 77 67

Tiv@la LK MENLON

całkowicie po polsku

Seria multimedialna Owi I uca

CD-ACTION 07/2001 Prosto z Los Angeles!

Do wyboru, do koloru...

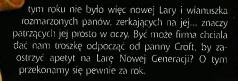
te niczym skośnookie małe cyklony, przemieszczaly się po sali (koniecznie w grupach, samotnych Japonek widać nie ma). Warto też wspomnieć o hostessach promujących rozmaite gierki. Męska szowinistyczna fantazja powdziewała na nie rozmaite skory i tworzywa, obuła w sięgające pępka buty na 30 cm obcasach, przefarbowała fryzury w rozmaite psychodeliczne kolory - a one nic, twardo tkwią na posterunku fotografując się z masami fanów, którzy to - prawdę mowiac chyba co do jednego uważają za obowiązek przyklejenia się do tej czy innej nieszczęsnej istoty (Bo nie trzeba dodawać, że jedna w drugą to "laski" nie



mi.) A te nic. uśmiechają się, tulą, jakby sprawiało im to przyemność, i tylko od czasu do czasu usiłują poprawiać przyodziewek na co ważniejszych częściach ciała (nie muszę dodawać, że w tym miejscu jest on zwykle maksymalnie skąpy i/lub powycinany). Wyjątkiem była tylko pani odziana w coś, co miało być chy-

ba battlesuitem czy może kostiumem Robocopa albo modelem mechwarriora lub (i taką teorię słyszałem) wieży Eiffela. Już na sam widok tego czegoś robiło mi się niewyrażnie, a ona to musiała dźwigać na sobie przez dobrych 12 godzin. Trzeba przyznać, że pod koniec pokazu już się nie usmiechała, a jeśli nawet, to raczej kwaśno.

Skoro już mówimy o kobietach, to warto wspomniec o Wielkiej Nieobecnej i Wielkiej (hm?) Obecnej. Ta pierwsza to... Lara Croft. Stało się już tradycją, że co roku na E3 EIDOS prezentował kolejną "body-dublerkę" Lary. A w tym roku - cisza. Zima. Milczenie. Wzięty w krzyżowy ogień "pijar" z EIDOS kręcił się, jakby go kto szydłem w słabiznę ekscytował. No bo niby Lara była. Na plakacie. W wykonaniu Angeliny Jolie. Ja tam dziękuję za taką Larę. Cóż, w



Za to targi miała zaszczycić swoją obecnością niejaka Britney Spears. Niemal w tym samym momencie ekipa CDA chwilowo, tak na wszelki wypadek, odszczyciła targi ze swej obecności, wychodząc z Centrum oraz zalożenia, że jeśli chce się popatrzeć na laleczkę, to lepiej wybrać Barbie (a propos, nie wiem. czy uwierzycie - na É3 pokazywali gierkę: Super Agent Barbie, przysięgam! Zresztą była to jedna z wielu gier z Barbie...). Jeśli zaś ktoś ma chęć popatrzeć na silikonowy

biust - to Lara Croft i tak ma większy. Zas jeśli idzie o popisy wokalne - z playbacku to i my zaśpiewamy. Bo śpiewać każdy może... trochę lepiej lub trochę gorzej. (Swoją drogą, póśpiewać na E3 też było można, a profesjonalni didżeje stawali na głowie, by z takowych popisów wokalnych wyniknęło coś więcej niż kompromitacja śpiewaka (w ten sposób np. eJay promował swój nowy muzyczny program - za jego pomocą nawet z totalnego wyjca dawało się zrobić strawną namiastkę Eminema). Po cichu zdradzę, ze Naczelny nastawiał się jednak na spotkanie oko w oko z Britney. tak z obowiązku kronikarskiego, ale dziwnym trafem gwiazdka nie pojawiła



łowej oprawie graficznej. Pojawi się w sumie 50 środków transportu - od furmanek po potężne masowce, przewożące tysiące ton towarów naraz, choćby i na druga półkule. Choć przewidziano tryb single player, największa zabawa jest w trybie multi. (No ale to chyba nie jest dziwne.) Premiera przewidziana jest gdzieś na początek 2 kwartału tego roku.

Jurrasic Park (rozmaite) - pod tym jednym tytułem ująłem kilka gier z różnych gatunków, ale powiązanych i tytułem. i... dinozaurami. Bo w jednej walczymy dinozaurami



śmierć i życie (pamiętacie Primal Rage?), w drugiej - o przeżycie (coś jak Trespasser), w trzeciej zarządzamy Parkiem, w czwartej... itp. Gry łączy też staranne wykonanie i doskonała animacja "strasznych jaszczurów".

■ Max Payne (FPP) - Naczelny po obejrzeniu specjalnego pokazu najpierw długo milczał, a potem nie mógł przestać mówić (należy dodać, że do gaduł się nie zalicza, a gry FPP nie są jego ulubionym gatunkiem). Już samo to oznaczało dla mnie, że gra musi być szokujaco dobra. Tym bardziej że w jego monologu często powta-

rzałv sie słowa w stylu: niewiarygodne, niesamowite niemożliwe. Matrix! Zachęcony tym, sam rownież wepchnąłem się na pokaz i powiem wam tylko tyle: za 10 lat historia gier

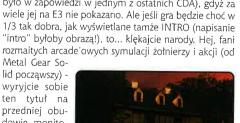




FPP będzie podzielona na dwie części: epokę przed Maxem Payne'em i epokę po Maxie. Gra absolutnie kultowa i takoż absolutny hit targów E3. Stwierdzamy to jednomyślnie. Dodam, że ja też nie przepadam za grami

■ Medal of Honor: Allied Assault (FPP/strategia?) ciężko coś konkretnego o tej grze napisać (poza tym, co było w zapowiedzi w jednym z ostatnich CDA), gdyż za wiele jej na E3 nie pokazano. Ale jeśli gra będzie choć w 1/3 tak dobra, jak wyświetlane tamze INTRO (napisanie

Metal Gear Solid począwszy) wyryjcie sobie ten tytuł na przedniei obudowie monito ra. Organizato rzy robili specjalne pokazy (tego samego intra) na dużym



ekranie + surround, Kolejka do wejścia na sale była taka, że czekać trzeba było ponad godzine. (Wieksza była tylko przy Final Fantasy X na PSX 2.) Mnie po prostu odebrało mowę i władzę w nogach - obejrzałem je z 10 razy w kółko. Jakbym widział początek "Ocalić szeregowca Ryana", stworzony za pomoca komputera od A do Z. Niewiarygodnie dobre!

■ Myst 3: Exile (przygodówka) - no co ja mam powiedzieć, skoro nie mogę słowami oddać specyficznych dla Mysta klimatów? Moim zdaniem, najlepsza



część tego cyklu pod względem wizualnym, a na pewno nie gorsza pod katem fabuły.

Myth III: The Wolf Age (RTS 3D) - kolejny łakomy kasek! Doskonały nowy engine zapewnia zupełnie nowe wrażenia podczas zabawy,



SEGA RALLY
CHAMPIONISHID

Gra okrzyknięta najlepszymi wyścigami konsolowymi. Fenomen automatów, doskonały engin i grafika. Świetny model jazdy ! Sega Rally Championship wprowadza nowy poziom gier samochodowych.

THE HOUSE OF THE DEAD

k i sceny mrożące krew w ch, czy to właśnie wprawia ie w odpowiedni nastrój? i tak to koniecznie zagraj e House of the Dead, jedna jbardziej przerażających gier konsolowych.

FORMULA

KART'S

jbardziej <mark>realistyczne</mark> gi kart'ów. Doświadczysz

żeń jakie towarzyszą

wdziwemu kierowcy

tu, aż do linii mety toczyć

edziesz ostra

ortu. Tak zaczynał słynny

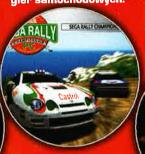
ton Senna. Gra polecana

vszystkim fanom czterech

kółek

ngowemu. Od samego

cję z najlepszymi tego



LAST BRONX

Rewelacyjna gra konsolowa spod znaku "mocnego uderzenia". Oparta na eginje kultowego Virtual Fighter. Akcja toczy się w lowym Tokio, gdzie poskramiać będzięsz najgorszych rzezimieszków. Teksturowani wojownicy oraz nietuzinkowe tla prezentują się doskonale Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli ulicznych "zadym".



z automatów na Twoim



PANZER DRAGON

Rewolucyjny 3D shooter SEGI. Świetna grafika, masa eksplozji, znakomite oświetlenie i niebanalni przeciwnicy. Nietuzinkowa gra akcji, która przykuje Cię do komputera. Po prostu rewelacja!

WORLDWIDE SOCCER

Jedna z najlepszych symulacji konsolowej piłki nożnej teraz w wersji PC! Kluby piłkarskie cał<u>ego</u> świata, najlepsi piłkarze naiwieksze areny futbolu to wszystko znajdziesz w SEGA WORLDWIDE SOCCER Oprócz tego reakcje publiczności, duży realizm rozgrywki, dopracowana grafika oraz rewelacyjne ujęcia z różnych kamer.



VIRTUA FIGHTER II

po których z zawrotną prędkością mkną Konwersja konsolowego super HITU na komputery domowe! W pełni trójwymiarowe postacje, doskonale animowane, wprawią Cię w osłupienie. Poruszają się niczym żywi wojownicy skonały realizm jazdy. Możliwość gry na arenie walki. W tej grze każda z postaci walczy własnym stylem walki. W sumie około 2000 różnych ciosów razem z kombosami, oraz rzuty, które odpowiednio wykorzystane doprowadzą Twojego przeciwnika

do rozpaczy. Ten gatunek gier z pewnością nie

wyginie! W to trzeba zagrać

UŻ WKRÓTCE KOLEJNE HITY Z KOLEKCJI XPLOSIV!

TAJ W SKLEPACH Z OPROGRAMOWANIEM.

SEGA TOURNING

CAR CHAMPIONSHIP

Przenieś się na wyścigowe tory Europy,

najpopularniejsze auta. Gra w całości

bazuje na słynnych zawodach z serii

European Tourning Car. Świetna

oprawa graficzna, dźwiękowa i

na podzielonym ekranie.





SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: tel.: (062) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.c

się wcale. Zamiast niej przyszli brzuchaci agenci BS i hostessy promujące jej poczynania w wirtualnym świecie. Może to i lepiej, my nie musimy ukrywać wstydliwie tych fotek, a Naczelny nie musiał tłumaczyć się żonie.

l ostatnia dygresja a propos kobiet w grach. W tym roku obowiązujący kolor włosów to rudy lub ew ciemny brąz z miedzianym połyskiem. Gigantyczne biusty już niemodne, teraz nosi się spore, ale mieszczące się w granicach biologicznej normy. Zreszta popatrzcie na fotosy z gier TPP (np. Galleon i Darkened Skye)

Bajery, bajery!

Czegoż to nie postawili na swoich stoiskach wydawcy, by zaciekawić i przyciągnąć widzów. Czegoż to nie



wymyślili... Najnowszy model Ferrari (czy czegoś zbliżonego) uznano za rozwiązanie trywialne. (Acz chetnych do robienia sobie zdjęć obok niego nie brakło.) Modele samochodów, w których zamontowano ekrany i w których gracz siedzi w okularach 3D, miały jeszcze jakie-takie powodzenie, ale furory nie zrobiły. Podobnie jak bujający się na hydrau-licznych siłownikach kokpit F-18 Hornet. Autentyczny amerykański half-track z czasów II wojny światowej (z byczym 12,7 mm karabinem maszynowym na wsporni ku) zainteresował ludzi głównie dlatego, że siedziały na nim - a jakże! - hostessy w czymś, co wyglądało jak amerykańskie - mooocno porozpinane - mundury. Swoją drogą, jak przysiadł się do nich Zorro (z pobliskiego stoiska), to niektórzy zachodzili w głowy: co to za gra jest w tak postmodernistyczny sposób promowana? (Ciekawskim podpowiem, że w tytule jest na początku Return, a na końcu Wolfenstein.) Tym niemniej, gdy Zorro sobie poszedł, a hostessy pozapinały część guzików, entuzjazm ludzi nieco się zmniejszył

Za to do barku, w którym częstowano czystym tlenem (plus domieszki zapachowe wedle życzenia), ustawiła się całkiem spora kolejka. Wasz korespondent też się nawdychał, a co. W pewnym momencie, ujrzawszy kilka osób podrygujących w dziwaczny sposób, byłem przekonany, że albo zamknięto im toalety, albo ktoś podgrzał podłogę pod ich stopami - lub też do tego tlenu dodawano nie tylko aromaty. Okazuje się jednak, że na podłodze rozłożono specjalne maty, na których można było tańczyć, a na ekranie monitora pokazywano sekwencje kroków, które należało wyko-

> Nieco dalej można było pomachać prawdziwym kijem do golfa, odbijając nadlatującą z telebimu wirtualną piłeczkę. Tym razem entuzjazm wykazywali głównie Japończycy. Za to do machania plastykowym bejzbolem (z takimi dynksami, jakie są na joypadach PSX-a) pchali się i Amerykanie, i Japończycy, i przynajmniej jeden Polak, który niestety został szybko wyautowany i nie wygrał... 20 cm bej zbola z drewna (dałbym go jakiemuś dziecku dresa :)). Skoro już mowa o

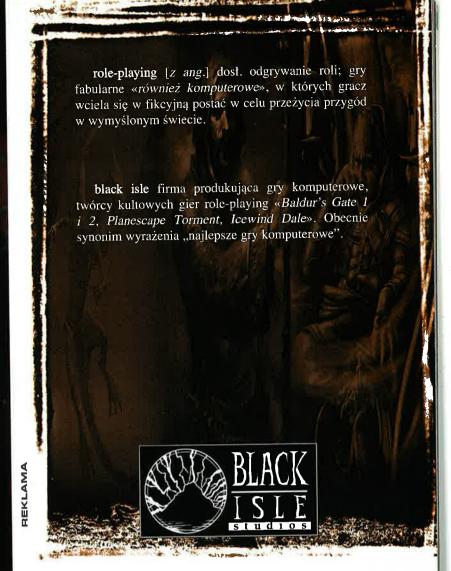
chaniu, to można było pomachać też robotom (na stoiskach Lego). Te koksztaltne (z grubsza) umiały rozpoznać (też z grubsza) sekwencje ruchu ykonać podobną - albo choć grzecznie odmachać. Natomiast te niehumadalne zatrudniono do specyficznej odmiany piłki nożnej. Sterowali nimi jetni do zabawy widzowie (całkiem sporo chętnych)

nną metodą na pozbycie się stresu był 10-minutowy darmowy masaż ramion i karku. Ponieważ jednak masażystą był facet, a fotelik, w którym ierzał masować chętnych, przypominał mi coś pomiędzy fotelem dentynym i Żelazną Dziewicą, nie dziwilem się, że chętnych raczej brakowało. ałem tylko jednego, naturalnie Japończyka, który miał taką minę, jakby ował nie tylko tego, że tam usiadł, ale nawet tego, że się urodził. (I nie ytajcie mnie. co promował ten masażysta, bo za Chiny nie wiem.) Zaraz

obok było cos lepszego. Va lepek wkładali okuary 3D i leczyli fobie. lak? Zaraz powiemi Zgłosiłem lek wysokości przed pajakami (nie nam takowego, ale byłem ciekaw, co łudziska vymyślą). Zaaplikowajazd na jakiejš platfor mie - na tyle realistycz

że żoładek podszedł mi do gardła, więc szybko uznałem się za wyleczonezanim zdołali powtórzyć seans. Tak błyskawiczny efekt terapii bardzo szył ekipę. Następnie zaaplikowano mi sporo pajączków w dalszym nie tudzież wykład o tym, że wcale nie są takie straszne (i pajączki się zybliżyły...). Nie czekałem, aż mi wyssą oczy - i pożegnałem uprzejmych

hazardu mogli pograć w kości, wygraną były gadżety i oryginalne wersje owanych gier. Kolejka była zakręcona jak Mr Jedi po 28 zielonej acie pod rząd. Na jednym ze stoisk autografy dawało dwóch panów, o ych - gdybym nie wiedział, kim są - powiedziałbym, że używają rąk do ija drzewa. Bez siekier. Sądząc z wielkości kolejki i radosnych pisków nie pań) musieli być KIMŚ w swym fa<mark>chu. W</mark> kaźdym razie źaden z nich był Hulkiem Hoganem. Dia fanów takowego sportu podam, że byli to: ck "Iceman" Liddel i mistrz wagi półciężkiej. Tito Oriz. Paręset metrów na rampie kręcili ewolucje skejci (m.in. Tony Hawk!) oraz maniacy IX-ow Potem mało ich nie strato vali żądni autografow fani. Tony miał



wyznaczając zapewne droge rozwoju temu podgatunkowi gier. Fabuła dzieje się o jakieś 1000 lat wcześniej niż w poprzednich częściach (zatem jest to prequel). Ogólnie gra robi mocne wraże-

nie! Nie ma wątpliwości, że będzie to silny pretendent do tytułu Gry Roku, niekoniecznie tylko w swej katego-

■ Natural Resistence (strategia 3D) - sympatyczna gra dla fanów np. Combat Mission. Akcja dzieje się w teraźniejszości. Grafika - to chyba sami widzicie. Natomiast dźwięk można i trzeba określić jako: fenomenalnv! Czemu? Póki nie usłyszycie (najlepiej na 6 głośniczkach + subwoofer), to nie pojmiecie. Engine też wart pochwał (choć nie aż takich jak dźwięk).



Neverwinter Nights (RPG) - tu nie będę się rozwodził dużo, gdyż w CDA 06/01 mieliście obszerną zapowiedź tej gierki i zasadniczo nic od siebie więcej (prócz zachwytów nad

grafiką) dodać nie mogę. Ale zacytuję pewnego maniaka RPG, który na moje pytanie: "uważasz, że to będzie hit?", popatrzył na mnie jak na wariata i powiedział: "człowieku, to jest gra, o jakiej nawet pół roku temu nie śmiałem marzyć, a ty się pytasz, czy to będzie hit?!". Reszta jest (moim) milczeniem, gdy usiłowałem zapaść sie pod ziemie

■ NHL 2002 (sport) - nie mieliśmy ze sobą Elda, który by błyskawicznie rozłożył tę grę na czynniki pierwsze. Ale po paru minutach grania i podziwiania takiej grafiki. o której ciężko momentami powiedzieć, czy ogląda się grę, czy wplecione cut-scenki z prawdziwych meczy, na usta ciśnie sie iedno słowo: fantastico!!!



■ Operation Flashpoint (FPP/sim) - tę symulację działania żołnierzy w alternatywnej teraźniejszości znacie już dzięki demu. My widzieliśmy troszkę więcej i troszkę bardziej zaawansowaną wersję. Gra została zoptymalizowana, wiec powinna chodzić odczuwalnie żwawiej niż demko. A sama grywalność... jak dla nas, mieści się w pierwszej piątce najlepszych gier E3, a w swej kategorii (czyli takiego FPP do myślenia + taktyka) jest niewątpliwie najlepsza. Po prostu błogość człeka ogarnia i tyle (no, chyba że widzi jadący prosto na niego T-80 a w reku ma

tylko jakąś pukawkę). W każdvm razie 30 misji, 5 terenów działań... i bez C400 + 128 MB - akcelerator 32 - mimo wszystko - nie ma się co za tę grę



■ Praetorians (realtime wargame) - ajajaj... tu z lekka musiałem sobie podtrzymać szczękę, bo dla fana strategii będzie to naprawdę łakomy kasek. To coś, jakby Shoguna skrzyżować z Close Combat, a całość osadzić w



Rzymie. Sceny obleżeń (drabimaszyny oblężnicze, chmury strzał, centurie tworzace "żółwia") są fantastyczne śmiało mogłyrobić za tło

starożytnym

w filmie historycznym. Wszystko, naturalnie, w 3D. A i Real War (RTS) (z tego, co widziałem) komputer jest bardzo cwany. Nie liczcie, że będziecie łuskać barbarzyńców jak generał (?)

Project Eden (FPP/TPP akcja/sim) - mhm, drużyna składająca się z 4 istot (nie napiszę ludzi, bo jeden to robot), każdy obdarzony innymi umiejętnościami, z akcją osadzoną w przyszłości - kontra terroryści i nie tylko. Trochę

jak Deus Ex, troszkę niby Hired Team - a engine przypomina LithTech to ten, na którym zrobiono Shogo. W sumie raczej do myślenia niż strzelania.



Red Faction (FPP) - ta gra zauroczyła mnie ogólnym wyważeniem proporcji. Udało się w jakiś dziwny sposób połączyć wszystkie elementy tak, że "ważą" razem więcej, niż gdyby "ważyć" je osobno i zsumować wynik.

Po prostu gra ma WIELKA grywalność. Możliwość używania pojazdów i całkiem spora inteligencja komputerowych wrogów.



- III woina świato wa. Wprawdzie v 2D, a nie (jak to jest w modzie) w trójwymiarze, ale niech mnie drzwi ścisna. iak to nie wyszło tei grze na dobre! Duży poziom komplikacji

jak na RTS, polecam więc raczej tym, którzy na RTS-ach zeby zjedli, a jednocześnie są obryci we współczesnych systemach broni. Ma w sobie COS.

Return to Castle Wolfenstein (FPP) - szybki, dynamiczny shooter. Wprawdzie zombi i jakieś dziwaczne mutanty obok żołnierzy w mundurach Wehrmachtu nieco psuły zabawę... ale co tam. Zwracam uwagę na fantastyczne efekty eksplozji (granaty!), zaś gdy Niemiec wygarnął prosto w telebim z miotacza ognia, sporo osób bezwiednie usiłowało odsunąć się od ekranu. Zaiste, tak fantastycznego efektu ognia w grach FPP jeszcze nie było.



■ Salt Lake 2002 (sport) - oficjalna gra nadchodzącej olimpiady zimowej. 6 dyscyplin, z czego najbardziej podobały się nam skoki narciarskie na skocznio-progu K-120. I tu grafika budzi uznanie, zaś nietypowa praca kamer zaskakuie (in plus). W czasie prezentacji polska ekipa (bo oprócz CDA pojawili się tam też ludzie z SGK i Valhalli) wyraziła zdumienie, że

skoczek nie nazywa sie Adam Małysz, co wprawiło w lekka konsternacie sympatyczne go pana objaśniającego nam co i iak



na je genetycznie

modyfikować, krzy-

żująć wybrane ele-

menty dwóch gatun-

ków, celem stworze-

nia hybrydy idealnej

 Sigma (RTS/şim) - gra ciekawa o tyle, że można do walki używać realnie istniejących na naszej planecie zwierząt. Ściślej, moż-



do wskazanych zadań. Sam skrzyżowałem (z ciekawo ści) tygrysa z rakiem, dodając tygrysowi szczypce



CD-ACTION 07/2001

CD-ACTION 07/2001

Prosto z Los Angeles!

Prosto z Los Angeles!

Naczelny w Teksasie



k, fak - naprzeciw Convention Cenna świeżym powietrzu, firma Take a szczepólnie ich naicennieisza rześć - Gathering of Developers rozstawiła bardzo ciekawe stanowi-

sko wystawowe. Olbrzymi parking ogrodzony płomiennym muem, z obozowiskiem przyczep campingowych (zamienionych na czas targów w miejsce prezentacji nowych gier dla nielicznych szczęśliwców), ze sceną muzyczną, barem, sklepami i giganycznym ekranem zawieszonym na murze starego budynku wyglądał jak kawalek Teksasu. Można tam było się dostać wyłacznie ze specjalną opaską na przegubie dłoni, a było naprawde



To tam, w jednej z przyczep, zobaczyłem grę zasługującą na miano hitu E3 - Max Payne. Tyle razy już ją zapowiadaliśmy odwotywaliśmy terminy wydań, że powoli zaczynaliśmy watpić w możliwość jej ukończenia. Czekanie chyba sie opłacalo. bo zapowiada się gra o olbrzymiej grywalności, a do tego dopracowana w niebywały sposób. Efekty graficznie zastosowane w Maxie Payne'ie przywodza na myśl "Matrix". Tytułowa postać porusza się tak nieprawdopodobnie, że siedziałem z otwartymi ze zdumienia ustami przez całą prezentacje i co



chwila z niedowierzaniem przetykalem ślinę. Wyobraźcie sobie, że nawet na wielokrotnym zwolnieniu grafika jest czysta jak krysztal, a kazdy szczegół widoczny z każdej strony. Można dowolnie zmieniać perspektywe oglądania akcji, można też edytować nowe elementy scenerii, a przede wszystkim grzać do wszystkiego z broni.



która działa jak prawdziwe spluwy. Rzadko trafia się pozycja zapadająca na długo w pamięć. Max Payne taki właśnie jest. Podob no już niedługo premiera. Nie mogę się doczekać!



zepach pozywano miedzy mi Myth III lidden and Danerous 2, GTA 3D wiele innych ake 2 wyrosta na potege przemy

słu roznywkowego, nie da się tego ukryć. Do prezentacji przygrywali wytatuowani teksańscy bluesmeni, a w rytm muzyki podrygiwały dość odważne tancerki. Spójrzcie tylko, jak wyglądały. Nie bierzcie sobie zanadto do serca ich pretensjonalnych, okultystycznych symboli. Młodzież się bawi, jak powiedziałby bohater filmu "Krokodyl Dundee" na widok czarnych nastolatków wymachujących nozami To wszystko miało służyć tylko jednemu - udowodnieniu, że Take 2 dolączył do czolówki najważniejszych wydawców pier Rozmachem przewyższył wszystkich, tradycyjnie największego Eidosa, chetpliwy Infogrames i zawodowy do bólu Electronic Arts. W ogóle warto łeż wspomnieć, że pojawiły się nowe gwiazdy na firmamencie E3. Na przykład pierwszy raz w historii tej imprezy zaprezentował sie nowy gigant - Universal Vivendi, sprzedający między innymi gry Sierry i Blizzarda. Bardzo dobre gry, muszę dodać. Wstępne opisy zaczynamy już w tym wydaniu CDA.





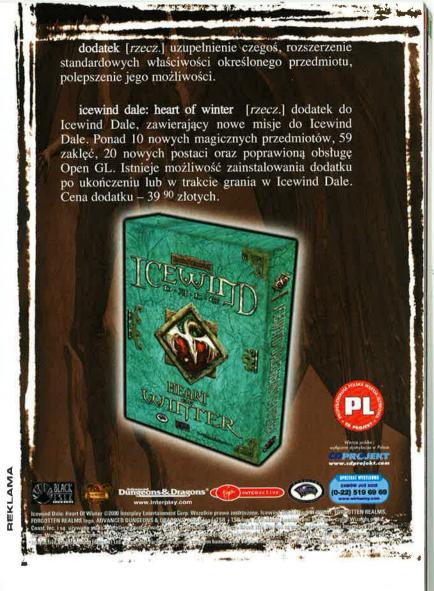
jinę, jakby naprawdę chciał sobie polatać - możliwie wysoko nad roznanietnionymi fanami. Ale jakoš przeżył.

Japrawde mocne wrażenie obiła na mnie około 5-meowa kula na stoisku z konami. Kula była wyłożoni onitorami i robiła za 360opniowy ekran. Ale w pewn momencie puszczone nich jakies efekty swietl a na koniec cos, co wy dało jak wrząca woda ecie, jak wygląda 5-me wa kula pelna bulgocza wrzącej wody? Otóż wy



la NIESAMOWICIE. Głosne "aaaa..." widowni udowodniło, że nie tylko ja em pod wrażeniem. No a oprócz tego wiadomo - samochody (często ite), model policyjnego helikoptera w skali 1:1 wiszący nad stoiskiem. ijące fontanny, elementy wirujące, drgające itp., itd. Było co oglądać!

ralnie. oprócz typowych wystaw i promocji odbywały się masy seminai konferencji prasowych tudzież intensywne rozmowy na najrozmaitsze naty - ale tu dla typowego fana gier nie było nic specjalnie interesującego, i my wspominamy o nich jeno dla zasady.



wał kulawo i ogólnie był do niczego pod względem "parametrów" życiowych i zdolności bojowych. Tym niemniej sam fakt, że można tak pokombinować, jest mocno rajcujący. Wyróżnienie za oryginalność.

■ SimsVille (sim :)) - po prostu: wiecei. ładniej, lepiej. Zaiste City w pełnym tego słowa znaczeniu Swoja droga panowie z EA, lekko przy



mrużając oczka, pomrukiwali coś o "nude patch" i tym podobnych atrakcjach...:)

■ Soldier of Fortune 2 (FPP) - przede wszystkim widać, że gra jest okrutniejsza i bardziej krwawa niż jej protoplasta. Głównie dla fanów drgających trupów, krwawiących ciał, odstrzeliwanych kończyn i realistycz-



nie prezentowanych flaków. Gra wygląda naprawdę nieźle - ale czy jest to właściwa droga rozwoju? Aha, można też używać broni stacjonarnej, np. zamontowanego w jeepje cekaemu itd.

Soul Reaver 2 (TPP, akcja) - wampiry wiecznie żywe A także łowcy wampirów, wampiry księża (!) vel Sarafani, de-

mony spoza naszych wymiarów, ja kieś dziwaczne duchy Nowe zdolności psy chiczne Raziela, poprawione efekty świetlne sno-



ro cut-scenek, narrator w tle. Całość rzuci na kolana tych. co pokochali część pierwszą - stawiam na to każde pieniądze. Są chętni do zakładu?

Throne of Dark ness (RPG) - gra bazuje na japońskiej mitologii, a i drużyna składająca sie z siedmiu samurajów budzi - wprawdzie odległe - ale pozytywne skojarzenia. A że wizualnie wszystko pre-



zentuje się smakowicie, to sami rozumicie (rym zamierzony :)), że pograć warto.

■ Tom Clany's Ghost Patrol (FPP) - weź Spec Ops, dołóż troszkę Rogue Spear, przypraw szczyptą Operation

Flashpoint - a uzyskasz symulacje oddziału żołnierzy. szczegółowo planujących i koordvnuiacych swe akcje... a samej akcji też nie braknie!



■ Torn (RPG) - o, ta gra jest widocznym dowodem, że presspack prawdy nie powie. Tzn. całej prawdy. Zwykle zakładamy, że zapowiedź jest - hm - nadmiernie optymistyczna w stosunku do tego, czego możemy oczekiwać od samej gry. Ale czasem okazuje się, że suche słowa, nawet nie wiem jak pochlebne, i parę screenów na krzyż zupełnie zafałszowują RZECZYWISTY obraz gry. która okazuje się znacznie lepsza niż mogliśmy podejrzewać. I tak właśnie jest w tym przypadku! Faktycznie, nie tylko wzięto do tej gry to, co w Falloucie 1-2 było najlepsze, ale jeszcze zrobiono do tego wręcz fantastycznie kolorową i efektowną (lecz nie efekciarską!) grafikę. A i system sterowania mógłby (przynajmniej na dzień dzisiejszy) stać się wzorem do naśladowania, jeśli idzie o intuicyjność obsługi. Dość powiedzieć, że po kilku podstawowych wyjaśnieniach jednego z wystawców bez reszty pogrążyłem się w wędrówce po Orislane. A dodam tu, że do wielkich fanów RPG się nie zaliczam i



wykle w takowe nie grywam. Wyjątek robię dla NA-PRAWDE dobrych gier RPG :). Zabawa będzie też o tyle atrakcyjna, że (jak zaklinał się osobnik, który wprowadzał mnie w tajniki Torna) każda rozgrywka będzie odmienna, i to w znaczący sposób.

Frain Sim (sim) nie wiem, co jest takiego fascynującego w symulacji jazdy poiagami, nawet jeśli pociągów (i ich wersji) jest wiele, a grafika stoi na wysokim poziomie. Dlatego nie-

wiem, czemu mnie ta gra zauroczyła. Ale fakt jest faktem. Miodzio i tyle!

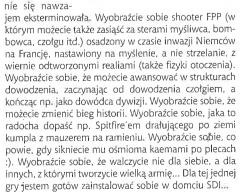
Warcraft 3 (RTS) - muszę powiedzieć, że podchodziłem do tej gry z pewnymi obawami. Screeny wyglądały nawet nieźle, fakt. Ale... no wiecie, Warcraft to



legenda. A ciężko jest zmierzyć się z legendą. I twórcom, i graczom. Lecz od razu mówię - jest pięknie. Nie chodzi nawet o niewiarygodnie wymiatające intro (obok Medal of Honor - najgenialniejsze intra na E3). Idzie głównie o to, że grafika 3D nie popsuła klimatu. Twórcy zrobili grę tak sprytnie, że ma się wrażenie grania w stary, dobry W2. W genialny sposób zachowano cały urok i styl poprzednika, dodając to wszystko, co może oferować engine 3D i co daje znacznie mocniejsza niż w czasach W2 moc maszyn (poziom szczegółowości grafiki. efekty itp.). Ale (co najważniejsze!) nie zabito KLI-

MATU serii Warcraft. Ani grywalności. A wokół stanowisk z W3 kręcił się taki tłum ludzi chętnych do grania i niechętnych od ustąpienia miejsca za klawiaturą, że głowa boli. I to jest najlepszą możliwą prognozą dla tej gry na przyszłość... Aha, zapomniałem: Battle.Net sieciówka rulez!!!

WWII Online:Blitzkrieg (FPP/sim online) - i znów me serce stratega krwawiło, gdy musiałem odejść od stanowisk gdzie spora grupa ludzi namięt-



Z: Steel Soldiers (RTS) - po szczegóły odsyłam do zapowiedzi w jednym z ostatnich CDA i na Cover CD w tym numerze. Jak dla mnie, to engine przypomina mi Earth 2150, zasady są podobne jak w Z (czyli zajmowa-

nie prowincii i przeimowanie fabryk wroga kluczem do zwycięstwa), nadal jest obecny nieco specyficzny humorek. sama gra da się lubić. Nawet bardzo



■ Zax - The Alien Hunter (akcja/arcade) - hm... coś jakby idea Diablo z akcją przeniesioną w przyszłość. Nie oczekujcie od tej gry głębi czy wyrafinowanego scenariusza. Po prostu ostra młócka w dobrej oprawie audiowideo. Bohater rozbija



sie na obcej planecie i ma z tego powodu masę przykrości. Jak zawsze. lednak mimo standardowej fabuły grywalność gierki oceniam wysoko. Á że gier z takowego typu ostatnio nie za wiele...

■ Zero-G Marines (FPP/sim/akcja) - wizualnie może i odstaje od innych gier FPP (co wcale przecież nie oznacza, że wygląda źle), ale ta gra to prezent dla tych, co kochają Enemy Unknown czy Laser Squad. Dowodzimy oddziałem kosmicznych marines, z równą łatwością walczących w klaustrofobicznych wnętrzach baz ko-

smicznych, co i samvm kosmosie. Ponownie bardziei dla fanów taktyki niż strzelania, choć nie ukrywam, że szybki refleks i dobre oko są w tej grze mile widziane.



CD-ACTION 07/2001 Prosto z Los Angeles!

Prosto z Los Angeles! CD-ACTION 07/2001



naniu Diablo), dwie zupełnie nowe postacie oraz pokaźną liczbę przedmiotów. Tak się jednak niestety składa, że nowy poziom dane mi było oglądać jedynie przez parę chwil... Na szczęście na tyle długo, by zapoznać się pobieżnie z padającym na nim śniegiem oraz barbarzyńcami, ale i na tyle krótko, by w detale z nim związane za głęboko nie wchodzić. Problem bowiem w tym, że na udostępnionym mi koncie nie było żadnej gotowej, wysokopoziomowej postaci, a konwertować uprzednio prowadzone postacie można tylko wtedy, gdy prowadziło się je w Realmie US West... Cóż, świat nie zawsze jest doskonały, ale że jest to tylko test bety, więc niedogodność tę da się w końcu przeżyć - bo na ocenę przyjdzie jeszcze czas.

7właszcza że nowe postacie prowadzi się przecież i tak od początku, więc jakiś czas, by się z nimi zapoznać, jednak się ma. A jest się z czym zapoznawać! Zabójczyni i Druid (a w każdym razie Assassin i Druid, bo na razie jest to przecież wersja angielska) to przecież nowe zbiory umiejętności, w tym tak miłe, jak zamiana tego ostatniego w wilka czy niedźwiedzia, tudzież zastawianie pułapek przez Zabójczynię. Na obecnym etapie nie zanosi się wprawdzie na to, by Pani życia i śmierci miała zdobyć niewidzialność (co niektórym bardzo by pewnie odpowiadało!). a jej pułapki daje się gołym okiem dostrzec (tyle że trzeba się bardzo dokładnie przyglądać), ale i tak walka przeciw niej do najmilszych doświadczeń nie należy. Podobnie zresztą jest i w przypadku Druida. Na pierwszy rzut oka można by wprawdzie pomyśleć, że jest to nieco tylko zmieniony Nekromanta, który zamiast trupami zajmuje się żywą florą i fauną, ale różnice między nimi są jednak nieco większe.

Przede wszystkim sami sprzymierzeńcy - Nekromanta musi ich tworzyć z trupów, a Druid po prostu ich przyzywa. Żadne trupy nie są mu do niczego potrzebne! Poza tym Druid nieco lepiej radzi sobie w bezpo-



dniej walce, nie mówiąc już o tym, że nie wszystkim babranie się z Ipami przypadło do gustu, a roślinki i zwierzątka są dużo bardziej prawne politycznie. No i. przynajmniej moim zdaniem, ciekawiej glądają - co można zauważyć już po przywołaniu pierwszego z nich ijącego postać pe<mark>rzające</mark>j pod ziemi<mark>a trującej rosliny, poruszaj</mark>ącej się zym wielki wąż. Kurczę, jak dla mnie, wygląda po prostu świetnie, nie wiąc już o tym, że wrogowie po spotkaniu z nim zielenieją z zazdro. aczy się od trucizny! Kościeje mogą się po prostu schować, zwłaszcza dużo trudniej ją zabić, bo przecież bardzo często przebywa pod emią! Owszem, poza zaletami jest to również i wada, bo przez takie odziemne włóczenie o szybkim rozstrzygnięciu walki nie ma nawet co arzyć, ale z drugiej strony - w końcu walczyć możemy także własnoeznie, a trujące wsparcie jest w takich momentach po prostu nieoce-

Ale nowe postacie i akt listy zmian nie wyczerpują. Postarano się bowiem i o bardzo wiele nowych przedmiotów, a dodatkowo rozszerzoi kilka starych pomysłów. Ot, chocby takie gemy... niektóre (i to alkiem sporo!) bronie czy zbroje będą ich mogły przyjąć więcej niż trzy Nie mówiąc już nawet o tym, że poza gemami doszły jeszcze runy ozdoby (w każdym razie po angielsku nazywa się to jewelery i wygląlem jakos tak do "ozdob" pasuje). Zwłaszcza runy zapowiadają się (o ile likt tego po becie nie zmieni) niezwykle smakowicie, bo będą się z nich składały całe magiczne sekwencje! Zresztą, skoro już o składaniu mowa, to i zasady rządzące zestawami przedmiotów uległy "uprzyjaźnieniu". gdyż obecnie już dwa z nich noszone razem dostają dodatkowego kopa. nie - Jak dotychczas - dopiero po skompletowaniu całości

liłym dodatkiem są również przedmioty specjalne, na przykład bronie o walki wręcz dla Zabojczyni czy Orby (magiczne kule) dla Czarodziejki tla, w sumie nowości sa tu grube tysiące! Fakt, że gros z nich powstaje eki nowym prefiksom i sufiksom definiującym dodatkowe zdolności mi. ale przecież ileż różnych rodzajów mieczy można na dobrą rawę wymyślic? A tak problem z wiarygodnością (bo chyba nikt przy rowych zmysłach nie uwierzy, że można walczyć półtalerzem, a i takie

baldur's gate: numerowana edycja kolekcjonerska [rzecz.] rzadko spotykane zjawisko. Baldur's Gate «5xCD», dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy «IxCD», Baldur's Gate 2 «4xCD» oraz bonus CD z dodatkami do Baldur's Gate 2 «*1xCD*» w jednym pakiecie. W sumie 11 płyt CD za 199 ⁹⁰ złotych. Nakład limitowany – 2000 numerowanych egzemplarzy

kolekcja [rzecz.] zbiór przedmiotów określonego rodzaju gromadzonych dla ich wartości artystycznych,

jako lokata kapitalu, obiekt spekulacji lub dla

zaspokojenia skłonności kolekcjonerskich.



kwiatki się przecież w różnych grach, systemach fantasy zdarzają!) ma się za sobą, tym bardziej że nikt przecie a jakiś dziwnych zaklęć o jeszcze wniejszych nazwach, więc i dz nazwany miecz wcale zdziwie budzić nie musi - o ile tylko jakoś się jeszcze prezentuje i daje się nim normalnie wymachiwać. A w becie ja kichś zbytnich przekrętów na szc ście nie spotkałem

Zresztą, jak na betę, Lord of Destruc tion zachowuje się nadzwyczaj stabilnie. Nie wiem, może akurat polubił mój komputer, ale fakt faktem, że nie wykrzaczył się w czasie grania ani razu! Żeby tak wszystkie wersje pudełkowe chodziły. Zresztą beta ta służy, według materiałów Blizzarda, nie tyle do testowania samej gry. le dla obsługujących ją serwerów Battle, neu. Co zresztą jest o tyle nieprzyjemne, że nie dało się w nią niestety pograć lokalnie ale o tym już pisałem (to te kłopoty w CD Projekcie...), a drugi raz żalów wylewać nie zamierzam. Ważne jest tylko, że obecnie serwer testowy sprawował się podobnie ak i sam dodatek - po prostu działał i tyle.

Chociaż może nie tak po prostu... bo gdyby nie dostęp do Internetu przez Dialog, o pograniu w tę betę mógłbym jedynie pomarzyć, podobnie zresztą jak i Naczelny o obiektywnym artykule - ale z pustego i Salomon nie naleje. Na szczęście w domciu nie tylko nie było problemu e ściągnięciem patcha, ale i sama gra chodziła właściwie bez proble-

Problem jednak w tym, że odpowiedzialności za słabe połączenia nie da się zwalić ani na Blizzarda, ani na CD Projekt, a postawienie dedykowanego serwera w Polsce (co mogłoby radykalnie poprawić sytuację) także na razie w rachube nie wchodzi. Nie ma jednak co się martwić na zapas do premiery wersji PL jeszcze trochę czasu pozostało i wiele jeszcze się może zdarzyć. Zatem do końca czerwca - i oby premiera się nie opóźniła, a łącza działać zaczęły!





Diablo II: Lord of Destruction Blizzard/

CD Projekt

dzi jeszcze tę atmosferę podgrzewają, traktując o nowych przedmiotach, wych lokacjach, guestach, postaciach, czarach i modlitwach. A jeśli dodac o tego jeszcze właściwie zniesiony limit punktów doświadczenia (bo co to za nit, skoro punkty przestajemy otrzymywać dopiero po uzbieraniu ośmiu ilionów, co powinno wystarczyć na uzyskanie poziomu mniej więcej terdziestego!) oraz nową profesję (Wild Mage) - heh, raczej ciężko od fana r fabularnych oczekiwać, że mu poziom adrenaliny nie podskoczy... łaszcza jeśli doda się do tego ewoluujące postacie wspomagające (co nacza na przykład, że i wątek romantyczny, rozpoczęty w Cieniach Amn. ajdzie tu swoją kontynuację - o ile tylko będziemy chcieli dalej podróżować towarzystwie wybranki swego serca) i około czterdziestu godzin grania zbędnych do jego ukończenia... Cóż, znowu zapowiada się na to, że jest to byt piękne, by mogło być prawdziwe!

hoć z drugiej strony - skoro już raz ludziom z Black Isle udało się wszystkich skoczyć, dlaczego nie mogłoby się udać po raz drugi? Szanse w każdym razie są, a właśnie na to licząc, zasiadłem do bety

rasiadłem i... i się zasiędziałem. Bo choć grafika i interfejs pozostały właściwie zmienione, to sama historia... Heh, jest w każdym razie bardzo, bardzo brze, ale wiecie, rozumiecie - jest to mimo wszystko tylko beta, a że na CDu widnieje wyraźny napis "Nie do recenzji!", więc oceniać jej nie mogę zcze mi życie miłe! A mam po co żyć - choćby zresztą po to, by dostać w we spragnione ręce pełną wersję

zaprawdę powiadam wam, jest na co czekać! Zaczyna się od rozmowy ze zytnymi posągami, które wyjaśnią nam legendę, a właściwie przepodnię - Alaundo Przepowiednię dotyczącą naszego (a właściwie prowanej przez nas postaci) dziedzictwa. A później później jest jeszcze lepiej! choćby taki bajer jak nasza siedziba, której rolę przejmuje nasz prywatny egzystencji, stworzony na gruzach planu należącego do Bhaala! A że y pierwszej w nim wizycie (żeby nie było, iż piszę za dużo - to jest nadal początek gry!) spotykamy się z Solarem (czyli kims w rodzaju Archanioła igii chrześcijańskiej) - cóż, epickość tego dzieła (tak, tak - nie gry czy tku, a właśnie dzieła!, choć czy przez wielkie "D", jeszcze się okaże) jest awdę wielka i dyskusji niepodlegająca!

co ponownie powtórzę - jest to przecież dopiero początek gry! Co zaś kać nas bedzie dalej? Chociaż właściwie... zamiast zadawać takie pytania. tez przytaczać od razu odpowiedzi (wspaniały sposób na wkurzenie lników, nieprawdaż?), napiszę parę słów o tym, jak ten dodatek się z rami Amn w ogóle integruje - bo jak na dodatek przystało, do jego ania BGII iest abutnie niezbędny

spotkanie z Tro Bhaala możemy zać zarówno przy poczęciu gry w ciew jej trakcie, jak i zobaczeniu napi końcowych. Najowiedniejszy. najmniej moim em, jest wprawsposób pierwszy /lko tak można w świadomie po dzić Wild Ma-, ale nic nie stoi zeszkodzie, by do her's Keep (wielzesciopoziomow geon - jak chwala

zarnowyspowcy - najlepszy ze wszystkich, jakie do tej pory stworzyli - i zapowiada się nieżle, ale na razie ciii...) wybrać się, na przykład po szczeniu Podmroku, bo czeka on na nas przez praktycznie całą grę w

Nieco inaczej mają się sprawy z właściwym rozszerzeniem (bo Watcher's Keep jest jedynie pobocznym dodatkiem), który dostępny jest dopiero po kończeniu cieni i z którego do głównych obszarów Amn wrócić już nie nożna. Tak, tak - podróż do Tethyr jest podróżą w jedną stronę, drogą do eżonego Saradush, w którym przyjdzie się nam spotkać z pozostałymi cmi Bhaala i tym samym wypełnic przepowiednie! A to wcale łatwe nie dzie, pomimo poziomu i zgromadzonych przez nas magicznych przedotów - no, ale inaczej byłoby przecież nudnawo...

dnak darujmy sobie głębsze dywagacje na temat fabuły w beta-teście, a óćmy jeszcze na chwilę do samej gry - konkretnie do możliwości, jakie zymuje się przy rozpoczynaniu gry od razu w dodatek, gdyż i takie "cuś" est tu możliwe. Otóż w takim przypadku (całkiem rozsądnym, jeśli nie hcemy "tracić" 100 godzin na prowadzenie Wild Mage'a przez całe BGII) worzymy postać od zera, tyle że na wstępie dostaje ona dwa miliony

złoto [Au], pierwiastek chem. o liczbie atom. 79; metal szlachetny, zastosowanie m.in. jako ekwiwalent dla pieniedzy, lokata kapitału lub do pozłacania przedmiotów

Contract Comments to the contract to the contract to

icewind dale złota edycja [rzecz.] zestaw zawierący kultową obecnie grę Icewind Dale oraz dodatek Heart of Winter. Cena zestawu, w którego skład wchodzą 3 płyty CD – 99 90 złotych.





punktów doświadczenia, co takiemu na przykład wojownikowi wystarcza na

poziom osiemnasty, oraz Bag of Holding z magicznymi przedmiotami. Nie

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Black Isle/Interplay/CD Projekt

jest to i tak sposób nie najgorszy Wszystko to razem (łącznie z dość dobrą stabilnością gry - fakt, że parę razy się zawiesiła, ale dzięki automaycznemu zapisywaniu stanu gry było to właściwie

jest to wprawdzie równie dobre, co samodzielne pro-

wadzenie postaci od samego początku, gdyż odpadają

choćby wszystkie sposoby zwiększenia współczynni-

ków, sporo bardziej wyszukanych przedmiotów, nie

można również zdualizować postaci, by była, na przy-

kład, wojownikiem na poziomie 13 i magiem, na

którym się tylko da, ale jeśli ktoś nie ma za wiele czasu.

bezbolesne) sprawia, że Tron Bhaala, a właściwie Throne of Bhaal, bo polskiej wersji jeszcze nie ma, mógłby zostać z dużym powodzeniem wydany już teraz. Ále że dodatkowe testy stabilności wyjdą mu tylko na zdrowie - cóż. warto jeszcze trochę poczekać, by później już bez problemów zająć się wypełnianiem swego przeznaczenia. Tron Bhaala i jego plan w Abyssie czeka na nowego pana...

aż się obawiano, czy jakakolwiek gra byłaby w

stanie te oczekiwania spełnic! Ale Black Isle (i CD



Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera. Rubryka ta powstała po to, by:

1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA:

2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce

3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz - dzieki Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinie recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakaś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło sprawdźcie sami.

Skala ocen AD 2001

1 - po prostu dno + metr mutu: ara. która w paóle nie powinna ujrzeť światła dziennego. Zero zalet mnóstwo noważnych wad Szkolny odnowiednik-(i przyidź jutro z rodzienmil-1). W agóle w to sie nie da grać. Nie brać. wet adv daja za darmo 2 – straszna kaszana, w którei

praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje wszelkie atuty, Szkolny odpowiednik: 2. Granie w to jest kara

3 – cienka gra, ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale dużą liczbą poważnych wad sprawia, że grać w nia moga tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3=.

4 - raczej cienka, ma pare rzerzy, o których możną ciepło wspomnieć, ale agólne wrażenia sa nadal raczej negatywne. Szkolny odnowiednik. 3 Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ona.

odpowiednik: 4+ Należy w to 5 - przeciętna gra, nie wyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet 9 - doskonala gra. Praktycznie nie ale i dużo istotnych wad (te raczej ma poważniejszych wad, a jeśli ma przeważają). Pograć możną - grą raczej jakieś, są one niezbył znaczące. nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich Pod wieloma względami emocii. Szkolny odnowiednik. 3+ oryginalna i odkrywcza. Grafa/ 6 – niezła gra, choć do czolówki sporo muzyka stanowcza nowyżej

przecietnej. Na pewno bedziemy o niej dlugo pamietać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to, byloby bledem

warta uwagi. Liczba poważnych

zalet i wad mniej wiecej równa

sobie, przy czym są w niej rzeczy

odpowiednik: 4-. Gra się w nią

całkiem, całkiem... ale na kolana

7 - dobra ara, choć nadal nie

Potrafi przykuć do ekranu i

pozytywnie zaskorzyć. Liczba

liczby istotnych wad. Szkolny

nie jest stratą czasu.

androch uwani zalet wyższa od

odpowiednik: 4. Granie w taką grę

- bardzo dobra ara. Dużo zalej

coś, co znaczaco wyróżnia ia z

Humu (np. dużo wyższa od

przecietnej grafika, muzyka,

orvainalny scenariusz, nowe

rozwiązania itd.). Szkolny

pozbawiona istotniejszych wad.

faktycznie warte pochwały Szkolny 10 - po prostu cudo (w obrębie danei kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów ary (arafika etc.) na najwyższym noziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczena ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo i dwa też bedziesz w to graćniewiele istotnych wad: ma w sobie Szkolny odpowiednik: 6. Kupowoć w ciemnol

> Uwang- preng 10/10 wystawiana jest zhiorowo recenzent może tylko NOMINOWAĆ grę do tej noty Dopiero gdy przynajmniej dwie inne osoby też uznają, że gra jest tego warla, przyznawane jest 10/10, Zatem 10 to wyraz uznania od sporej cześci redakcji CDA, a nie tylko autora recepzii

fenomen [rzecz.] «rzadkie» zjawisko; osobliwość, kuriozum unikat; [przym.] sensacyjny, fenomenalny



icewind dale: heart of winter [rzecz.] dodatek do Icewind Dale, zawierając nowe misje do Icewind Dale. Ponad 10 nowych magicznych przedmiotów 59 zakleć, 20 nowych postaci oraz poprawioną obsługę Open GL. Istnieje możliwość zainstalowania dodatku po ukończeniu lub w trakcie grania w Icewind Dale. Cena dodatku – 39 ⁹⁰ złotych.

A STATE OF THE STA

baldur's gate: limitowana edycja kolekcjonerska [rzecz.] rzadko spotykane zjawisko. Baldur's Gate na «5xCD», dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy «IxCD», Baldur's Gate 2 «4xCD» oraz bonus CD z dodatkami do Baldur's Gate 2 «IxCD» w jednym pakiecie. W sumie 11 płyt CD za 199¹⁹⁰ złotych. Nakład limitowany – 2000 numerowanych egzemplarzy.





European SL

Desperados

Wymagania minimalne: P 233, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD

...l: w rewolwerowych pojedynkach nie mieliśmy sobje równych

- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD
- Graliśmy na: C 433, 256 RAM, Riva 2

Gatunek: strategiczno-taktyczna

- Gralismy na: C 433, 256 RAM, Riva 2





Uwagi

Yasiu- Zaoła nieriekowy tytul

Smuggler: Ale i proste nie iest

to czy jak? A gra zarrząbista jest!

Beerman: A ca ci sie nie nadoba Gem.ini: ...mówimy a tej marnej pile nożnej? (Mexico ra ra ra?!

0132: El wielkas nudas and cienkos konversas from los konsolos.

przygodówką i doprawić Dzikim Zachodem. Zmusza do myślenia.

Yasiu: A tam, gdybym nie musiał spać, to już bym skończył. Śpie

Ugly Joe: Ten to wszedzie musi wspomnieć o Diablo, płaca mu za

dwie godziny na dobę i jestem coraz bliżej El Diablo.

krajach. Rozumiem w Brazylii, biedny kraj i nie stać ich na piłkę dla każdego grącza, ale w Europie? Czarny Iwan: Pilka jest do bani, piłkarze też. Wszystko marność

McDrive: Tia, muczos marność...

0132: el cudeńkos for kazdos stategios maniacks!

EGM: Gdyby nie colty i winchestery, byłbym przysiągł, że gram w

Czarny Iwan: Gdyby nie westernowy klimat, mógłbym reczyć, że to

McDrive: Gdyby nie brak szybkich wózków, dałbym głowę, że to

Jedi: El strzelatos desperados amigos duheltos karakanos

Jedi: Nie lubię kibicowania i gier sportowych, to zajęcie dla

Evil Dead: Hail to the King

- Oceno: 2
- Wymagania minimalne: P300, 64 MB RAM, Win 9x/2K
- Graliśmy na: C450, 192 MB RAM, Riva TNT
- ...l: bez problemów, lecz co z tego, adv grąć tak czy owak się nie da?



Smuggler: Evil Dead 2 i 3 (szczególnie 3) to jedne z maich ulubionych horrorków. Więc tym bardziej wpienia mnie ta gra, że tak je strywializowala :(...

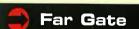
Ugły Joe: Cóż, poziom gry moge oddać jednym słowem: HORROR.

samorhodówkal

EGM: A ja sie nie boje... Jak czy owak 22.

Czarny Iwan: Ech, nie ma to jak "Koszmar z ulicy Wiązów" albo zdjęcie Yasio McDrive: Fakt, dzialają piorunująca, zwłaszcza Yasiu - ale on pojawia się jak zjawa: nigdy nie wiadomo, kiedy się go ponownie zobaczy...

Jedi: Horroros jest dobry dla desperados.



- · Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PH 233, 64 MR RAM, Win 9x/2K/Ma
- Graliśmy na: PIII 500, 256 MB RAM, GeForce 256
-!: nie ma jeszcze sprzęlu, który uciągnątby lę grę w maks. rozdzielczości



Mac Abra: Klon Homeworlda, choć z troszkę gorszą grafiką i paroma ciekawymi pomysłami. Strawne!

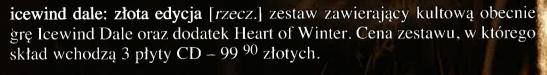
Yasiu: A przy odpowiednim sprzęcie i dużym monitorze rob naprawdę oszałamiające wrażenie Gem.ini: Uściśle - odpowiednio mocnym sprzecie - el GeForce 2

jednak powinien wystarczyć ... 0132: El koleynos klonos Homeworld, but calkiem los nieztos

EGM: Tak Far, że aby tam dotrzec, trzeba zastawić Gacie.

Czarny Iwan: Odległe Gacie? Brzmi ciekawie, McDrive: No nie wiem... ale w kosmosie wszystko jest możliwe, nawel gacie w odległości. Jedi: Alba Banderasa na golasa



















(a) 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

opent Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BALDUR'S GATEM, BALDUR'S GATEM II Shadows of Amn, OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY: Produkcja i © 2000 BioWard

Głupki z kosmosu

- Gatunek: przypodówko
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: PH 266, 16 MB RAM, Win95/98
- = Graliśmy na: C 433, 256 RAM, Riva 2
- ...l: szybko niczym kosmiczny spodel



Czarny Iwan: Takie Czopki z kosmosu Smungler: Lubisz Neverbood? No to musisz zagrać!!! Mac Abra: Humor miejscami klozetowy - kupa (śmiechu)

owarantowana :). Yasiu: Tak, myślę nad tytułem... Hmm... to nas jest wiecej?! Ugly Joe: Dozwolone od lat 15 (to przez dialogi :)). 0132: Co ty wiesh o los kosmitas???

EGM: A o przygodówkach?

McDrive: Jak to co - w zdecydowanej większości calkowicie niestrawne! Ale są wyjatki, a to jeden z nich.

Jedi: Desperados wiedzą wszystko o kosmitach. I misiurkach. (Uwaga! oddam się pierwszej kobiecie, która będzie wiedziała, co to jest misiurka!)

Half-Life: Generacja

- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P266, 32 MB RAM, Win 9x, wskazany
- Graliśmy na: C466, 256 MB, Riva TNT 2, Win 98
- ...l: jak wszystko usławić na maksa itp., to haczy nieco, ale nie za



Mac Abra: Na okladce polski tytul, w środku polska instrukcja, zachodnie wersje gry i zachodni kubek. Smuggler: Dla tych, co dopiero teraz pokochali HL, rzecz

Yasiu: Ja chce to pudelko. I modem. I darmowa sieć. I konjec 0132: El padstavos for kazdos el pajonkos Gem.ini: El Counterrstrrajkos rrrulos!

Czarny Iwan: Z tego zesławu najfajniejszy jest kubek. McDrive: Tia, można nim pacyfikować niedowiarków i na CS-a bluźniących! Jedi: Amigos terabajtos modemos misiurkos.



Jagged Alliance 2.5 Unfinished Business

- Gatunek: RTS/sim/strategia
- = Ocenn: 8
- Wymagania minimulae: P133, 32 MB.





Mac Abra: No cóż, podobać się nadal podoba, choć wizualnie się już mocno postarzało Yasiu: A czy to ważne przy TAKIEJ grywalności? Desperado wyszło na spacer, JA2,5 rządzi. Smuggler: Z calym szacunkiem, ale Yasiu chyba faktycznie dlugo nie spał :). 0132: El Yasios za duzos los whiskacz pilos.

McDrive: I chociaż za kolnierzos wylewajos, od rzeczos gadajos! Jedi: A teraz koncentratos: John Lennon to nie był pokemon!



Nascar 4

- Gotunek samorhodówka Ocenn- 8
- Wymagania minimalne: P333 64 RAM, 32 MB, akcelerator
- Graliśmy na: C500, 256 MB, G-Force ...l: jak huragan po polv...



Ugly Joe: Wyżej średniej, ale mnie nie powala. Beerman: Jak kogo.

Yasiu: Biedak nie może się podnieść od dwóch tygodni. Ale to

Mac Abra: Ja tam mogę tylko powiedzieć, że grafika jest dobra (bo w samochodówki nie grywam).

0132: U nasss w Mexico City żondzom el burilo i Irue mexican nie lubić

Czarny Iwan: Czwarty raz to samo, ale calkiem grywalne. McDrive: Pod warunkiem że ktoś lubi jeżdzić po jajach... Jedi: Desperados poczebujos beautiful car, fast women i wystarczy

Necronomicon

- Gatunek: przygodówka
- Wymagania minimalne: P166, 32 MB RAM, Win 9x
- Graliśmy na: C433, 256 MB, Win 9x



Ugly Joe: Dla fanów H.P. Lovecrafta. Smuggler: Gra poprawna, acz bez specjalnego wdzięku i REALNEGO nastroju grozy. A szkoda.

Yasiu: Realny nastrój grozy to masz w stodole w towarzystwie 20 wyposzczonych krówek. A inseminatora brak. Mac Abra: Rozumiem wreszcie niecheć Yasia do letnich urlopów na

Gem.ini: Te gwiazdy w tym porządku... to jeszcze nie tym razem, bracia Cthulyści... 0132: Ten years temu byłos takos el niemieckos metal grupos,

but ta gierkos iest el cienkos. EGM: Jeżeli ktoś jest fanem Lovecrafta, to powinien zagrać z obowiązku partyjnego!

Czarny Iwan: A jeżeli nie, to powinien spalić swoją Czerwoną Książeczke i portret Mao.

Jedi: Albo lepiei czytajos książkas.

NHL Elitserien & SM Liiga 2001

- Galunek: sport sim
- Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98, akcelerator Graliśmy na: C466, 256 MB, GForce, Win 98



Smuggler: Nie no, tylko Eld w to graf :).

Yasiu: A ja mu przeszkadzalem. Nie wiem, czym to się różni od NHL-a, ale chyba niczym,

Ugly Joe: Nazwami drużyn i graczy? Gem.ini: ŚLĄSK?!

0132: El Gem.inos povinienos mufić EL ŚLONSKO.

Czarny Iwan: El grande. Nie dla normalnych kabaleros, Tak, tak, senor

McDrive: Nie, nie, senior Czarny - to nawet nie dla lekko nienormalnych kabaleros - Iviko dia Eldoleros.

Oil Tycoon

- Gatunek: ekonomiczna
- = Oreno- 6
- Wymogania minimalne: Win 9x, 32 MB RAM, Pentium 200 MMX - Graliśmy na: C-433, 256 MB, Win 98
- "!: szybciej niż tryska ropa z odwiertu



Mac Abra: Przybywa rozmajtych "tycopnów", przybywa, Ale zdaje się, że im ich więcej, tym ciężej trafić na naprawdę dobrą

Ualy Joe: Wszystko jest w porządku, ale nic w tym nowego Yasiu: A kiedy XXXX Tycoon? To będzie coś nowego. Smuggler: Kup se Lule i idź spać :),

0132: LOS OILERS??? A where is Wayne'os Gretzkos??? EGM: Ludzie! Gdyby tak łatwo się zostawalo "rekinem", to w morzu zahrakłoby szprotek!

Czarny Iwan: Za dużo Oil, za mato Tyroon. Jedi: Szprotki są smaczne.. Rekina jeszcze nie jadlem

Robot Arena

- Gatunek: symulator
- Wymogania minimalne: P 200, 32 MB RAM, Windows 9x - Graliśmy na: C566, 256 MB, Riva TNT
-l: bez problemów



Mac Abra: W LA złapałem w TV program "Battlebots", gdzie na arenie walczyty z sobą takie właśnie roboty. Program mnie zainteresował. Gra nie.

Yasiu: Nie chwal się. : P My tu na żywo mieliśmy, jak się mikrofalówka z ekspresem do kawy o gniazdko pokláciła. Gem.ini: Najlepsze było to, jak nas dystrybutor z wodą

0132: El Mac Abros jest big el chwalos :P Mac Abra?: A Los Eldosa el zolc zalewa? -1

Czarny Iwan: Faing giera na 5 minutos. Stukasz mlatkiem w inne mlatki. McDrive: A potem stukasz siebie, jak magleś coś lakiego w agóle

Jedi: Desperados nigdos nie zazdroszczos, tylkos bioros.

Rune: Halls Of Valhalla

- = Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P 300, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000

Sim Coaster

Wymagania minimalne: P233 MMX, 32 MB RAM, Win95/98/ME,

- Graliśmy na- € 433 256 RAM Riva 2

- Gatunek: sim wesolego miasteczka

polecane: PH 400, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Graliśmy na: P11400, 256 MB RAM, TNT2

Ocena: 7/10



Ugly Joe: Czyli "jak zarobić jeszcze raz na tym samym" :). Yasiu: Niee... "jak zarobić jeszcze raz TYM SAMYM" :).

Smuggler: Nie masz dostępu (szybkiego!) do Netu? - zapomnij

0132: Los Valkyrios - ładnos chickos :)

Czarny Iwan: Chrrr....chrrr...

McDrive: Albo grrr, grrrr, jeśli ktoś oczekiwal czegoś więce

Jedi: A co z mojos misjurkos?

Mac Abra: No, nie wiem, dla mnie to jakieś takie... za infantylne albo co? Odbiļem się od

Ynsius Bierz mniejszy rozped następnym razem.

Beerman: Sim coaster na nieruchomym lotelu? To jakoś pomyłka.

McDrive: Ale Iu prócz Coastera jest jeszcze cały park! Patrzyjta na całość!

Jedi- Desperados niados sie nie mylos.

Street Jam

- Gatunek: wyścigi
- Ocena: 1 Wymagania minimalne: P 233, 64 MB RAM, Windows 95, dopalacz
- Graliomy na: C 433, 256 RAM, Riva 2



Smuggler: Żenada, Rozpacz, Tragedia, Koszmar, Ide się upić cola!

Yasiu: Byle nie coca.

Gem.ini: I DON'T love this game : P Czarny Iwan: Jeżeli jeździłeś na rolkach, po tej grze przestaniesz

McDrive: Jeśli nie jeżdzileś, to... zacznij, lepsze to niż włączenie tej gry... Ba, wszystko jest od

Stunt GP

- Gatunek: proade
- Ocena: 8 ■ Wymagania minimalne: PH 233, 64 MB RAM, Windows 9x, DirectX
- Grafiśmy na: C433, 258 MB, Riva TNT 2, Win 98
- ...l: śmigala aż milo!



Smuggler: Hm, lekkie, strawne, przyjemne. Odstresowiacz.

Haly Joe: Da sie lubić, o ile lubisz zrecznościówki-samochodówki. Yasiu: Ale tylko z kozim mlekiem. Choć ta i bez niego jest calkiem, całkiem,

0132: Fajnos gierkos na el stresos.

Jedi: Desperados nie stresos, desperados strzelajos do stresos. McDrive: Tia - i stresos nie powodujos, co jest wielkos zaletos!

Swarog

- Gatunek: RTS
- Ocena: 5 Wymagania minimalne: P166, 32 MB, Win 9x, DirectX
- Graliśmy na: C433, 256 MB RAM, Win 98
- "...l: szla tak szybko, jak gra jest cienka, czyli bardzo szybko



Mac Abra: Przerobić Swarog na twaróg i wysłać do Etiopii.

Przynajmniej będzie pożytek. Ugły Joe: Ewidentnie chybiona rosyjska gra

Smuggler: O tym, jak dobrzy Słowianie brzydkich Niemców leją

Yasiu: Znowu? Za co tym razem?

Gem.ini: Gorzej ci, Yasiu? Przecież to alemanie! 0132: Me woleć el mexicano kuchnios niż twaroog :P EGM: Ja bym nie lekceważył. Odwiedź Rosię, zanim Rosja odwiedzi ciebie

Antarktydę raczej nie dojdą...

Jedi: Zabierz desperados - good żolnierzos. McDrive: Hmmm, to może czas się za ocean wyprawić? Na

Tropico

- Gatunek: ekonomian/sim
- Ocena: 9+ Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM,
- Gralismy na: C466, 256 MB RAM "...l: jak Isunami...



Mac Abra: Gra z klasa. I wciagoggag! Yasiu: Jak kolumbijski milioner z dżungli. Nawet klimat podobny :)_

Gem.ini: ...Los parrrtyzantos et los żoldakos! 0132 - VIVA FI PRESIDENTEIII FGM - Uwielbiam być Narkolumbiiczykiem Czarny Iwan- Mucias warezos! Gracia!

McDrive: Hmmm, niezłe, niezłe... Tylko te upały... Jedi: To wy nie wiedzieliście, że plantacje narkotyków w Kolumbii to tylko przykrywka dla plantacji kawy???

UEFA Challenge

- " Gatunek: pila kopana
- = Ocena: 5 Wymagania minimalne: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000
- Graliśmy na: C 433, 256 RAM, Riva 2
- ."..l: brak zastrzeżeń





Smuggler: Zatrzymać Iramwaj, ja wysiadami Nie trawię sportówek! Yasiu: Yyyy, a skad wiesz, że to już? 0132: Kolejnos nieudanos kovertos from konsolos! McDrive: Czyli Iaka "pila skopana"...



• Ocena: 7

...l: bez problemów

X-Com Enforcer

- Gatunek: rozwałka TPP
- Wymagania minimalne: Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, Windows 9 Graliśmy na: C 566, 256 RAM, Riva 2





Gem.ini: Za majo x-Com. za dużo Enforcer...:/

Ugly Joe: A dla fanów gier akcji FPP/TPP - całkiem strawne. Yasiv: Jak kto chce starego X-Coma, nie próbować. Marzy się Enforcer - jak najbardziej.

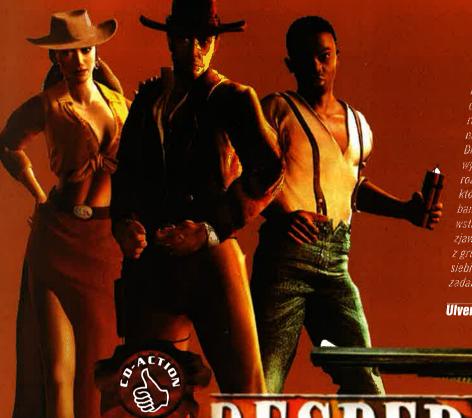
Czarny Iwan: W stylu Serious Sama, Dużo strzelania, mato myślenia. Dla Yasia, McDrive: Hmmm, jednak nie aż tak malo, chyba że Yasiu się ostatnio upgradnąt

Jedi: Za mato desperados

CD-ACTION 07/2001

CD-ACTION 07/2001





Rok 1881, El(d) Paso Typowa dla Dzikiego Zachodu wiocha niedaleko granicy z Meksykiem. Wybudowana nie tak dawno finia kolejowa kompanii Twinnings & Cood kilku miesięcy pada ofiarą częstych napadów rabunkowych. Bandyci notorycznie rabują pociągi, narażając kampanię na olbrzymie straty finansowe. wysokości piętnastu tysięcy zielonych dla tego kto rozbije gang bandytów. Niewiele to jednak daje. Ci, ktorzy skusili się na nagrodę, padają przeszywani bandyckimi kulamı i gdy wydaje się, że nikt nie powstrzyma fali napadów, w biurze Twinnings & Co zjawia się tajemniczy John Cooper. Deklaruje, że wraz z grupą przyjaciół rozprawi się z bandytami. Pewny siebie Cooper wkrótce jednak przekona się, że to zadanie nie jest takie proste, jakby się mogło wydawać.

Ulver_0132.Postfuturistika

Wanted Dead or Alive

jeszcze Commandosów? Grę, która bodajuzy lata temu poważnie zamieszała na rynku gier outerowych? Z pewnością tak, aczkolwiek wysię, ze gra programistów z Hiszpanii nie zdobyła takiego uznania jak powinna. Dlaczego? Powód był prozaiczny. Była NIECO za trudna (dla typowego gracza). Ja, mimo że próbowałem, starałem się i intensywnie kombinowałem, to zawsze w Commandosach kończyłem tak samo - stekiem przekleństw i bezsilnym uderzeniem głową w klawiaturę. Niemniej jednak gra Commandos imponowała mi, była świeżym powiewem w skostniałym światku gier. Co zaskakujące względem obowiązujących zasad na rynku, Commandos przez długie miesiące utrzymywał się na listach najlepiej

Desperados daje graczowi o wiele większe pole do popisu niż Commandosi. Jest gra strategicznotaktyczną w pełnym tego słowa znaczeniu, omamia piękną grafiką i westernowym klimatem. Szkoda, że wcześniej byli Komandosi, bo ocena końcowa Desperados moglaby być wyższa.

> sprzedających się gier, jednak nie doczekaliśmy się zalewu półek sklepowych jego klonami. Pierwszym tytułem, silnie inspirowanym, jest dla mnie właśnie Desperados: Wanted

> Zasady, które obowiązują w Desperados: Wanted Dead Or Alive są dokładnie takie same jak te, które poznaliśmy v Commandosach. Co bardziej namolni gracze mogą nawet





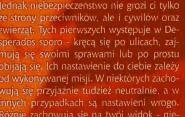
zarzucić programistom Infogramesa bezmyślne zrzynanie. Hm... grę tę nożna nawet śmiało nazwać ulepszonym Commandos, tyle że z akcją przeniesioną na Dziki Zachód Po odpaleniu Desperados podobieńtwa nasuwają się same. Grupka straceńców ma za zadanie przebrnąć przez szereg misji (konkretnie jest ch dwadzieścia pięć), a w większości z nich należy popisać się intelekem, nie zaś szybkością, z którą przyciska się "batony" myszki. Taki ro

paj gier zwykło się określać jako strategiczno-taktyczne. Kto grał w Koman- 💹 Jednak niebezpieczeństwo nie grozi ci tylko grod, taki komputerowy następca Johna Wayne a i Clinta Eastwooda. sperados sporo - kręcą się po ulicach, za lawet jednak on w pojedynkę nie da rady przebrnąc przez całe Despera- mują się swoimi sprawami lub po prostu s (ech. gdzie te czasy Outlawsa?), więc pomocą służy mu piątka starych obijają się. Ich nastawienie do ciebie zależy

je myślcie przypadkiem, że do dyspozycji mamy od razu całą bandę. Tak wo nie ma i Cooper w trakcie koleinych misii kompletuje bande

rożnych tarapatów. Na przy-Doca McCoya ratuje od strycz-I tu pierwsza rzecz, która bardzo się spodobała. Po każdym dołąniu któregoś z członków do zelu następna misja jest swego zaju tutorialem. Możesz w niej pera ma kilka różnorodnych ejętności, a co za tym idzie podniektórych scenariuszy możesz wić się w samotnego wilka i pomocy którejś z postaci niew pojedynkę wykonać zada-Nie ma tu niezastąpionych, jak miało miejsce w Commandoaczkolwiek śmierć któregoś z kow Desperados jest równo-

ze strony przeciwników, ale i cywilów ora zwierząt. Tych pierwszych występuje w De od wykonywanej misji. W niektórych zachowują się przyjaźnie tudzież neutralnie, a w innych przypadkach są nastawieni wrogo-





Bohaterowie

John Cooper



czna z nieudanym zakończeniem misji. (A propos misji: każdą można łązać na kilka sposobów, choć oczywiście trzeba się trzymać pewnych

tym miejscu zapewne zadajecie sobie pytanie, jak to jest z poziomem ości w Desperados? Otóż pragnę wam donieść, że gra wprawdzie jest ba się nakombinować, jednak misje są bardziej logiczne, nie dochodzi sytuacji, takich jak w C., gdy patrzyło się tępym wzrokiem w ekran i tało samego siebie: "o co tu, do cholery, chodzi?". Największym probleem są oczywiście przeciwnicy, a tych jest około dwadzieścia pięć typów. ilą się pomiędzy sobą inteligencją, uzbrojeniem, sprawnością, agresją, etc. Z tego też powodu ważną sprawą jest obserwacja. Spokojnie zypatrz się, jak zachowuje się prze-

nik, a dopiero potem wybierz posob, jak go ominąć albo jakim osobem się go pozbyć (czytaj o m w ramce). Płacą im za to laby czegoś pilnowali, a bie zależy na życiu. Proste? Teoretycznie, tak. Najważniejsze w tym wszystkim są oczy i uszy strażników. Zasięg zroku wrogów pokazują trzy kolory: zielony, żółty i czerony. Zielony oznacza, że strażnik absolutnie niczego nie odejrzewa. Kolor zmienia się na żółty, gdy zaniepokoi się. loże to być jakiś dźwięk, który usłyszał, albo coś leżącego na mi, jak np. ciało. Kolor czerwony oznacza, że strażnik dotrzegluslyszał cię i zidentyfikował jako wroga. Przeciwnicy zostali obdazeni całkiem wysokim Al. Fakt, co niektórzy zachowują się jak barany, lecz darzają się i tacy, którzy kopną z powrotem rzucony w ich stronę dynami lb od razu zaczną strzelać do leżącego na ich drodze worka z wężem.

którzy z krzykiem uciekają, chowając się do najbliższego budynku, inni zas alarmują wro-Czymże byłby western bez najlepszego przy jaciela kowboja, czyli konia? Chyba tym samym co saga o wiedźminie bez Jaskra tu pragnę przekazać pozdrowienia dla sławetnego rumaka poety o wdzięcz nym imieniu Pegaz :)), tak bowiem efek townie uciec przed wrogo nastawio nym rumaku? Mało tego, nie m skoczyć **na g**rzbiet konia z balkonu lub muru! Wspaniałą ne z wierzchowcami. Nie które należy najpierw osiodłać, można również, jadąc na grzbiecie jednego z nich. poprowadzić drugiego na lasso. Jednak jazda konna niesie ze sobą również pewne niebezpieczeń-



Bohaterowie

vnamit - Williams może rzucić laske dynamitu tylko w oru-

larmowaly strazników. Co ciekawe jeśli któryś z wroców

ów drzwi lub chociażny skat. Wystarczy ja tylko polożyć w

larabin maszunowy - czasem natkniesz się na stołacy kara-

Doc McCoy

jnej, która to uczyniła go wielkim cynikiem. W bitwie pod ettysburgiem stracił jedno oko, co jednak nie przeszkadza

pecjalne naboje - po wybraniu tej opcji Doc laduje Buntliaje dodatkowo wydłużony. Niestety liczba naboi jest ściśle

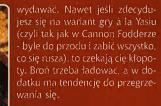
izem usypiającym. Używając go, trzeba jednak uważać, gdyż iała również na członków ekipy. W każdym scenariuszu gaz

v dystans, pod warunkiem že sprzyja ci wiątrii

ozłonków drużyny oraz oczywiście siebie **Strach na wróbie** - przebrany przez Doca członek bandy;

ieranie zamków – jako jedyny członek drużyny McCoy

suje Wcześniej Sanchez przewodzil



vypadałoby pokrótce wytłumaiest rewolwerowcem, to iednak

mosferyczne i dobowe. Gdy pada deszcz, używaniu dynamitu czy gazu usypiającego – lonów napełnionych gazem. Za to twoim rados nie jest takie proste, jakby się mogło

> jego największym atutem jest nóż. Dzięki niemu po cichu załatwia strażników oraz przecina liny. Pokerzystka Kate jest mistrzynią w skradaniu się - nikt tak cicho nie potrafi podejść strażnika. Jest również piękną kobietą - co skrzętnie wykorzystuje. Nie spotkałem podczas gry strażnika, który by nie zareagował na widok odsłoniętych nóg Kaśkii Manuel znakomicie sobie radzi z dynamitem i prochem. Celnie rzucona łaska dynamitu dostarcza wrogowi sporo rozrywki. Sanchez z powodzeniem głównie używa swej nadludzkiej siły. Doc nie bez przyczyny nosi swój przydomek - znakomicie radzi sobie z opatrywaniem rannych członków ekipy, ale jest też świetnym snajperem, który z (nomen omen)

Kapitalną rzeczą w Desperados jest też opcja Quick Actions. Po jej np Cooper potrafi błyskawicznie wystrzelić do trzech przeciwników Jednak znacznie pożytecz-🔻 niejsze jest to, że w tym trybie istnieje możliwość zadań bojowych. Powiedzmy że zależy ci na zlikwidowaniu w tym samym momencie trzech strażników Nie ma z tym najmniejszego problemu. Po chwili przy-



oper za pomocą noża drugiego, a Doc gazem ostatniego. Wszystkie te ustępuje grafika zaprezentowana podczas zynności odbędą się jednocześnie. Naprawdę świetny pomysł

dic do tej pory nie napisałem o jednej z największych zalet Desperados. mianowicie klimacie. Programistom fantastycznie udało się uchwycić

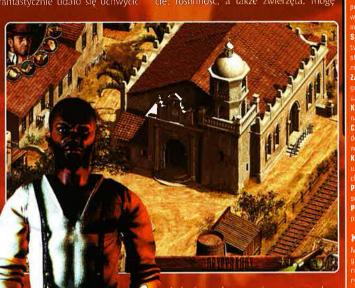
pecyficzny nastrój panujący w westernach, poza jednym istotnym aspektem. Obaj z Yasiem jesteśmy co do tego zgod Aż się prosi, żeby wykorzystać coś v stylu znanym z westernów Sergio Le ne, a tymczasem muzyka jest, rzekł oym, him – nowoczesna. Nie pasuje po owy czy też klawiszowy. Za to speech odgłosy tak typowe dla westernów sa welacyjne. Bohaterowie wypowiadaj. we kwestie w sposób wręcz idealny ppera. Czy nie mrozi on krwi w żyłach zucia humoru łowcy nagród. Komletnie w różniącym się stylu i innym osem wypowiada się Sam. Od razu łychać, że nie grzeszy on inteligencją łyskotliwe wypowiedzi. Cały czas o uszu docierają również odgłosy warzyszące rozgrywającej się mi-Dźwięk pełni w tej grze istotną

n, że naszym zadaniem jest główskradanie się. Słuchaj zatem uważwszystkich dźwięków, bo jest czesłuchać - nie obeszło się bez brzdęostróg, biegu koni, cykania erszczy, krakania sępów etc. Nato-

ast już podczas filmu wprowadzającego oiła mnie praca grafików. Tak doskonale alizowanego intra oraz cut-scenek pomięy pojedynczymi misjami i z tak świetnymi staciami 3D już dawno nie widzieliśmy. sternowy klimat, perfekcyjne najazdy kary, filmowe stop-klatki... Ech, cudo poadam wam. Cut-scenkom w niczym ni

Desperados ma moc - mówię wam. Wydawało mi się, że taktycznego Fallouta nie odstawię, póki go nie skończę. Tymczasem w moje tapy wpadli desperaci i tym samym przestalem istnieć dla świata. Nie wiem, co jest tak wciągającego w tej gierce. Może westernowość (taka klasyczna aż do bólu), może swoboda, jaką pozostawiono graczowi. A może to, że gra przez cały czas potrafi zaskakiwać. Eld napisal, że na wdzięki Kate reagują wszyscy, tymczasem to nieprawda. Zdarza się spotkać przeciwników, którzy na widok kobiecej nogi wpadają w panikę i uciekają. Za pierwszym razem się uśmiałem, za drugim podszedłem do gościa inaczej. Przykłady można by mnożyć - gra jest zabawna, ciekawa i nie pozwala zasnąć.

gry Można się co najwyżej, i to na silę przyczepić do animacji rumaków. Pozosta łe elementy, jak budynki, wybuchy, postacie, roślinność, a także zwierzeta, mogę



Coopera przemierza pustynne kaniony, plantacje bawełny, meksykanskie wioski, typowo południowe miasta i małe zapadłe dziury znane z tysięcy westernów Długo by można pisac na temat bardzo efektownej grafiki. dodam tylko, że jest ona dostępna w rozdzielczości od 640 x 480 do 1024 x 768, dopałka nie jest wymagana, a kamera oferuje trzy poziomy zbliżenia. Co prawda na zbliżeniach widać drobne piksele, ale

Bez dwóch zdań - zakochałem się w Desperados. Takie uczucie zrodziło się we mnie już po kilkunastu minutach gry i trwa nadal Produkt Infogramesa ma niesamowity klimat i grywalność. Nie zaprzeczam, że jest klonem Commandosów, ale pograjcie przez chwile, a dostrzeżecie, o ile lepsza grą jest Desperados Komandosi, jak się okazuje. byli prymitywni do bólu. Desperados daje graczowi o wiele większe pole do popisu jest grą strategiczno-taktyczną w pełnym tego słowa znaczeniu, omamia piękną grafiką i westernowym klimatem. A któż z nas nie chciał w dzieciństwie być szeryfem lub

tak bardzo nie kłują w oczy-

szanka powoduje, że ciężko się oderwać od kompa - nawet wówczas gdy seryjnie ginąłem, to z uśmiechem wybierałem opcie Load Nieko niecznie musisz być fa nem westernów lub Komandosow, ponieważ w Desperados warto zagrać dla czystej przyjemności

Wybierzcie się do El(d) Paso odebrać nagrodę z ak dyrektora Twinnings & Co

Ocena:

Dystrybutor:

Internet:

Producent:

Wymagania:

mato westernowa?

Bohaterowie

enuita - jak każdy Meksykanin Sanchez nosi neży sobie bu-

arabin maszynowy – podobnie jak Sam, Sanchez potrafi

Chniecie - wykorzystując swą nadludzką silę. Sanchez prze-

Przenoszenie ciał - identycznie jak Cooper Sanchez może przenosić ciała i to w dodatku dwa naraz

Kate O'Hara

rzać miejsca. Poza tym wykazuje olbrzymią slabość do poke-a, a przy okazji oszukiwania stale wpada w tarapaty, z któ-

Derringer - malutki, cichy rewolwer, jednak niezbyt skutecz-

odwiązka – tego tlumaczyć nie trzeba. Każdy strażnik da się zlapać na sztuczkę z podwiązką. **Lusterko** – przede wszystkim sluży do oślepiania strazników.

a Efekt jest ten sam - przeciwnik zostaje znokautowany

popera czy Sacheza, to nie ma szans, aby usłyszał Kate-

gcem w punkcie Pony Express - gdzieś w górach niedaleko granicy z Meksykiem. Pomimo mlodego wieku ma bogate do-

Gwizdek - jego odgłos zaciekawi niemal każdego straznika Firecracker - działa na podobnej zasadzie co lusterko Kate,

rzeszki - jak się latwo domyślić, dzialają w połączeniu z Mr

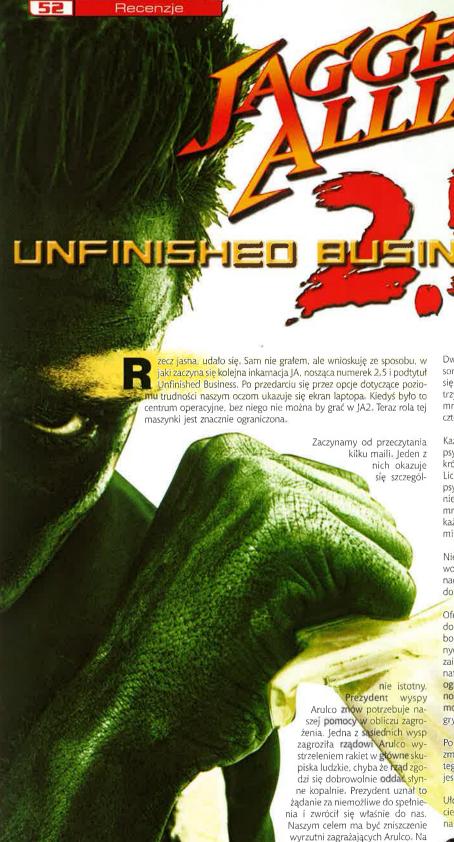
erwszym Mr. Leone ataknie gardło przeciwnika, a w drugim

krycie się w beczce - jako jedyna postać Mia potrafi ym scenariuszu znajdziesz dużą ich liczbę

INFO * INFO · INFO · INFO

niemożebnie wciąga można zdrowo

śliczna grafika



Ten tytut to jedna z niewielu prawdziwych perel na rynku gier komputerowych. Pierwsza i druga cześć stały się przebojami i po dziś dzień maja rzesze oddanych fanów. Nic dziwnego, podobno były to gry wybitne, szczególnie druga część - łącząca sprytnie ekonomię ze strategią i taktyką. W wielkim skrócie chodziło o to, żeby z pomocą najemników opłacanych z własnej kieszeni wyzwolić wyspę Arulco wraz z jej

Yasiu

bezcennymi kopalniami.

Dwie z firm dostarczają najemników na klasycznych warunkach: W A.I.M. sortujemy dossier kandydatów według wybranego kryterium i decydujemy sie na kogoś. Do wyboru jest czterdziestu ludzi w cenach od trzech do trzydziestu pięciu tysięcy dolarów. M.E.R.C. to tylko dwunastu najemników, mniej przyjazny interfejs, ale i sympatyczniejsze ceny: od pięciuset do czternastu tysięcy dolców.

Każdy kandydat opisany jest kilkoma liczbami definiującymi jego warunki psychofizyczne oraz umiejętności. Dodatkowo zobaczymy jego zdjęcie oraz krótka biografie. Wybierając, trzeba brać pod uwagę dokładnie wszystko-Liczby pozwolą dobierać ludzi pod względem umiejętności i warunków psychofizycznych. Czytając ich historie, unikniesz niespodzianek w stylu niespodziewanych napadów szału czy popadania w odrętwienie podczas mrozu. Trzeba również pamiętać, że najemnicy - jak to ludzie - nie każdy lubi każdego. Zdarzają się wzajemne animozje objawiające się uwagami słownymi - do niczego więcej podczas paru ładnych tygodni grania nie doszło-

Nie można zapomnieć o weteranach. Wśród pięćdziesięciu gotowych psów wojny znajdują się persony znane grającym z części poprzedniej. Niektórzy nadal pracują w zawodzie i na pewno przyjemnie będzie znów poprowadzić ich do akcji. Nic też nie stoi na przeszkodzie, żeby dokonać importu postaci z JA2.

Oferta trzeciej firmy jest czymś nowym dla serii JA. Za jedyne trzy tysiące dolców tworzymy tu najemnika odpowiadającego dokładnie naszym potrzebom. Nadajemy mu imię, ksywę, wybieramy płeć, portret, któryś z dostępnych zestawów głosów. Następnie decydujemy, czy ma jakieś specjalne zainteresowania - rzecz jasna, nie ma tu malowania czy śpiewu, znajdzie się natomiast walka wręcz, otwieranie zamków itp. Na koniec, korzystając z ograniczonej puli punktów, ustalamy jego cechy psychofizyczne oraz umiejętności. Po tym wszystkim w naszej ekipie pojawia się najemnik, który nie jest może tak dobry, jak ci koszący grubą kasę, ale zapewniam was, że w trakcie gry się wyrobi.

Po zebraniu ekipy trzeba ruszyć w drogę. Cel jednak niespodziewanie się zmienia. Katastrofa śmigłowca rzuca nas na kiepsko poznany teren. Jakby tego było mało, uszkodzeniu ulega system komunikacyjny laptopa. Znany jest tylko azymut na cel.

Ułożony z góry plan nie przewidywał takich niespodzianek, więc zaczęło być ciekawie. Przede wszystkim zainteresowalem się widokiem, który pokazał się na monitorze. Gra przeszła bowiem do ekranu taktycznego, na którym to



toczą się wszystkie akcje wewnątrz sektorów. Tutaj możemy kontrolować naszych najemników i naprawdę wysilać szare komórki.

Ponieważ grałem w JA po raz pierwszy, postanowiłem oswoić się ze sterowaniem. Z przyjemnością stwierdzam, że nie zanotowałem żadnych problemów. Najemnicy robili dokładnie to, co chciałem, kucali, kładli się, skradali, biegali (a później nawet wspinali).

Wbrew pozorom cała ta gimnastyka okazała się potrzebna. Bardzo często od postawy najemnika może zależeć jego życie. Kucając lub leżąc stanowi mudniejszy cel i może trochę lepiej strzelać, na stojąco natomiast porusza się najszybciej. Niby



wszystko takie oczywiste, ale jakoś nie każdy twórca gier na to wpada. Mi osobiście bardzo spodobał się tryb skradania. Po włączeniu go wybrana postać (lub postacie) zaczyna się skradać niezależnie od tego, czy leży, stoi czy kuca. Porusza się dużo wolniej, ale i dużo ciszej, nie muszę chyba tłumaczyć, co to oznacza

Całkiem przydatna okazała się również możliwość sprawdzenia, jaka droga najemnik będzie podążał do wskazanego punktu. Pozwala to uniknąć niemiłych niespodzianek. Podobnych smaczków jest tu całe mnóstwo, a całość jest prosta w obsłudze.

Również ekran mapy nie powinien nikomu sprawić problemu. Dzięki niemu wyznaczymy cel marszu, podzielimy naszych wojaków na mniejsze oddziały i zagospodarujemy im wolny czas, każąc ćwiczyć, uczyć się, odpoczywać itp Możliwość ustalania składu oddziałów jest o tyle ważna, że w trakcii rozgrywki do naszego oddziału można dotączyć kilku napotkanych ludzi, a jedna grupa może liczyć maksymalnie sześć osób. Nowi są najczęściej słabo wyposażeni i wyszkoleni, stąd konieczność przydzielenia im opiekunów Oczywiście cała operacja jest prosta jak budowa kałasza.

Wszystko to jest niezmiernie istotne, lecz nie ma co ukrywać, że kwintesencją Jagged Alliance 2.5 jest walka. Zadna tam ekonomia czy nawet strategia na dużą skalę. Musicie się nastawić na małe starcia. Lecz nic to, jak mawiał pewien żołnierz. Walka w JA stoi na takim poziomie, że dostarcza najwyższej jakości rozrywki. I to rozrywki wciągającej jak mało co. Pod względer grywalności jest to jeden z najlepszych tytułow. Jakle mamy na rynku

Na grywalność produktu składa się wiele składników. Ale szczegolnie warto podkreślić, że twórcy serii JA stworzyli najlepszy chyba system do prowadzenia walki w turach. Jego "boskość" to oczywiście nie tylko zasługa wygodnej obsługi. Ci ludzie nareszcie potraktowali poważnie fizykę Każda broń zachowuje się inaczej, każdy strzelec jest inny, tor każdego pocisku jest liczony osobno. Liczony od początku lotu do końca. Nawet jeśli nie trafi w wyznaczony cel, to rykoszetuje i czasem zdarza mu się trafić całkowicie przypadkiem. Oprocz pocisków, istotnych jest jeszcze wiele innych czynników zapomniano. Ważne dla efektu strzału jest oświetlenie, kamuflaz, różnica

wysokości, zasłony terenowe. profil celu itp., itd. Na szczeście prosty interfejs nie oddaje całego tego skomplikowania, dzięki czemu można się skupić tylko i wyłącznie na taktyce. Przeciwnicy prawie zawsze są liczniejsi i lepiej usytuowani, dlatego liczy się przede wszystkim dokładne planowanie, a nie szturm z pieśnia na ustach. Chociaż nikt przecież nie zabrania wypróbowania i takiej opcji-

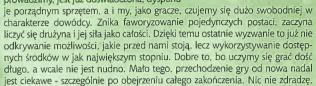


Dostępny arsenał broni palnej. materiałów wybuchowych, gazów bojowych i innych takich cudeniek pozwala każdemu prowadzić walkę w ulubiony sposób. Równie poważnie potraktowano kwestie bezpieczeństwa. Na pełne opancerzenie postaci składa się hełm, kurtka lub kamizelka kuloodporna oraz spodnie - wszystko to w kilku wersjach. Jakby tego było mało, broń można modyfikować za pomocą znajdowanych przedmiotów. Znajdziemy wśród nich lunety, celowniki laserowe, tłumiki, trójnogi i wiele innych. Również pancerze możemy modyfikować, np. montując w nich płytki ceramiczne. W podobnym tonie można by pisać jeszcze długo, lecz wystarczy chyba powiedzieć, że jego wybór opancerzenia naprawdę spory i zaskakująco celny

Nieco mniej ciekawie wygląda sprawa zaludnienia wyspy, na której działamy. Znajduje się na niej tylko jedno większe miasto. W zasadzie jest to dziura jakich mało, można się nim zainteresować choćby z powodu sklepu, w

którym zakup amunicji czy uzbrojenia jest kwestia posiadania gotówki (a ta zdobywamy droga przywłaszczenia). Niestety, ów sklep to jedno z njewielu miejsc na całej mapie. gdzie można zasmakować tak zwanej interakcji z NPC. Podobno poprzednie części JA dużo zyskiwały dzięki rozgadanej ludności, która udzielała informacji, prosiła o pomoc itp. Tu nasze zadanie jest jasne i autorzy nawet nie próbuja przeszkadzać w jego wykonaniu.

1 dobrze, można się skupić na celu, a im bliżej jego realizacji, tym lepiej się gra. Nie jest wcale łatwiej, ale zwyczajnie przyjemniej. Ekipa, którą prowadzimy, jest już doświadczona, dysponu-





piszac, że mało która gra dała mi tyle satysfakcji i samozadowolenia po ukończeniu. JA2.5 plasuje się u mnie w ścistej czołówce obok Freespace, Homeworld czy Fallout Tactics - a to nie lada komplement.

Należałoby też wspomnieć o jakości polonizacji. Każdy z najemników ma swoj własny głos, aktorzy bardzo dobrze udają odpowiednie akcenty (rosyjski, francuski). Szczególnie do gustu przypadła mi koreańska sprzedawczyni mówiąca językiem wziętym prosto z polskiego bazaru (gdzie Koreańczyków nie brakuje). :) Sam tekst, którego nie ma zbyt wiele, został przełożony poprawnie. Jednym słowem, bez rewelacji, po prostu dobra, solidna robota.

wykonaniu zadania pozostaje już tylko wrócić do domu (aczkolwiek polecam lekturę napisów końcowych). A po powrocie przychodzi Dałem już chyba w wystarczającym stopniu do zrozumienia, ze JA2.5 po prostu mnie zauroczyło. Nie mogę jednak sobie pozwolić na zygnację z kilku słów w tonie nieco marudnym.

Całość, mimo iż składa się praktycznie tylko z walk i podobnych przerw między nimi, nie jest w najmniejszym stopniu nużąca. Nie można tego również powiedzieć o grafice, która prezentuje przyzwoity poziom. Niestety, tylko "przyzwoity". Od czasu JA2 niewiele się zmieniło w oprawie wizualnej gry. Widać więc dbałość o szczegóły, ale całość - można powiedzieć - "trąci myszką". Marzy mi się Jagged Alliance z grafiką Fallout Tactics, czyli stare sprawdzone nadzienie w całkowicie nowym cieście. Z muzyką jest nieco lepiej - nie starzeje się tak szybko jak grafika. Dźwięki dobiegające z głośników są - ogólnie rzecz biorąc - w porządku, szczególnie gdy ściszy się muzyczkę. która po pewnym czasie denerwuje. Głosy najemników (czyli jakość sama w sobje, z której słynie JA), wystrzały i rykoszety trzymają wysoki poziom. Jedyne poważniejsze minusy to brak trybu multiplayer (tak przecież oczekiwanego) oraz zbyt krótki czas potrzebny na ukończenie kampanii. Drugi z zarzutów jednak nieco blednie, gdy okazuje się, że do gry

INFO · INFO · INFO

dodano edytor kampanii, ale o tym już w jednej z

Producent:

Nymagania: 133, 32 MB RAM, Win 9x, CDx4

Jusy:

zagrajcie, a zobaczycie a jeśli koniecznie chcecie wiedzieć, to wspaniały klimat tworzony jest przez każdy element gry dolączony edytor

niedzisieisza grafika

ecznie chcecie • muzyka, którą po pewnyn czasie trzeba ściszyć

Ocena:

zaliczka już znajduje się na na-

szym koncie. Trzeba działać szyb-

ludzi i zabieramy się do roboty.

za całą akcję:

Street Jam

Dla fanów skateboardingu, czyli jazdy na deskorolce, wykuto kilka fajnych gier, w tym najbardziej udaną, pt. Tony Hawk Pro Skater. Nieco inaczej jest z łyżworolkami, popularnie określanymi mianem rolek. Miłośnicy tego sportu nie mieli dotychczas możliwości wypróbowania swych sił w grze komputerowej. Tak po prawdzie, to moda na rolki wyraźnie ostabła, a wyczynowców w Polsce można policzyć na palcach. Nie mówie tu o rolkach rekreacyjnych kupowanych dzieciom na komunie, lecz o profesjonalnym sprzecie i osobach, które jeżdżą z zamiłowania. Nie wydaje mi się również, że po spotkaniu ze StreetJamem chętnych będzie więcej. Gra z Nitro Games zadziała nawet przeciwnie - skutecznie zniechęci cię do przygody z rolkami i obrzydzi je na długie miesiące.

Czarny Iwan

am zamysł gry jest lichy, bowiem rolki służą jedynie do suwania sie po asfalcie. Specjalnie napisałem "suwania", bo jazdą, doprawdy, tego ruchu nazwać nie można. Fizyka gry jest po prostu tragiczna, co czuje się już w pięć sekund po odpaleniu Streetjama. Każda z ośmiu postaci, którą możemy wybrać w menu, jest nieco inna. Będzie to np. napakowany, wielki jak góra koleś lub typowy skater



ze spodniami w kroku i atrofia mięśni Znajdzie się też soczysta laska oraz kilka typów pośrednich, w rodzaju mikrusowatego Chińczyka czy zaopatrzonego w wielki baniak gościa o nieokreślonej rasie i narodowości. Niezależnie jednak od swoich gabarytow i możliwości fizycznych, wszyscy oni poruszają się tak samo. Wygląda i czuje się to tak, jakby prowadziło się szczotkę owinięta szmatą po niezbyt czystej podłodze. Przeżycia, jakie temu towarzysza, sa nieszczególnie ciekawe, tak, że po pięciu minutach miałem już StreetJamu powyżej dziurek w nosie.

Po wyborze zawodnika należy jeszcze zdecydować się na odpowiedni strój. Są to banalne, standardowe kombinacje, typu krótkie spodenki w kratę plus porozciągany T-shirt. Praktycznie zmieniają się tylko wzory na tych ciuchach. Nie ma właściwie o czym pisać, bo jest to zabieg, który na pewno nie sprawi, że giera stanie się atrakcyjna wizualnie.

Następny krok to wybór trybu gry i stopnia trudności. Jeśli chodzi o to drugie, to mamy zwyczajowe trzy poziomy: easy, medium, hard. W trakcie gry rożnica polega na tym, że przeciwnicy są szybsi od ciebie.



Pozostaje jedynie zdecytrzech proponowanych typów gry. Street Grab to jazda przez miasto, w trakcie której musisz zebrać sześć fantów rozrzuconych po okolicy. Zazwyczaj jest to jakiś zaułek lub wnęka, a nawet podziemny garaż. Możesz wybrać liczbę konkurentów do medalu, których bedzie od dwóch do siedmiu. Miasto to po prostu kilkanaście obiektów 3D udaja-

cych wieżowce oraz małe bryły w rodzaju kontenerów na śmieci, aut czy krzeseł. Nie jest tego wiele. Ulice są właściwie wymiecione i wyludnione. Wyglądają bardzo przeciętnie, jednak nie to jest największym problemem. W grze siada grywalność, bowiem zadanie jest zwyczajnie nudne. Koles slizga się na rolkach, zalicza kolejne bazy, ale adrenaliny przy tym nie uświadczysz. Można, co prawda, przyłożyć lewą lub prawą łapą w innego zawodnika, lecz niewiele z tego radości. Przeciwnik wywróci się i zazwyczaj zapłącze w okolicach nóg. po czym otrząśnie się i wstanie. I tak w koło Macieju. Palniesz gościa, padnie, wstanie, znowu uderzysz, wstanie. Większą radość daje nawet kasowanie biletów w

Oczywiście ty też od czasu do czasu dostaniesz w maskę. Przeciwdziałać temu ma "tarcza", która na kilka sekund chroni zawodnika przed strzałami. Zastanawiam się tylko, czy to jest Wipeout, a może Forsaken?

Jeżeli nie forsowałeś gościa, możesz też skorzystać z turbodoładowania. Koleś pędzi wówczas jak rakieta.

Cała ta zabawa przypomina teatrzyk kukiełkowy, z tym że kukiełki mają zazwyczaj więcej swobody i poruszają się naturalniej. Naprawdę starafem się być cierpliwy i wyrozumiały. Odpalifem muiltiplayer StreetJam i spróbowałem z Yasiem znaleźć choćby odrobinę radości w wyścigach.

Oprócz StreetGrab możecie również torturować w Steet Rush i Street Jam. Oba tryby zabawy dla których rolki są lepsze od kobiety: ozgrywają się w tej samej scenerii, a zasady gry. mimo że odmienne, nie wnoszą nic oprócz

- Masz 100% pewności, że nikt obcy nie będzie calował two
- 2 Gdy patrzysz na inne rolki, to twoje rolki się nie obrażają. 3 Dzięki rolkom nigdy nigdzie się nie spóźnisz.
- Możesz sprzedać swoje rolki lub oddać koledze, a one się nie
- 5 Cieszysz się, gdy wszyscy chcą dotykać twoich rolek 6. Rolkom możesz nic nie kupować na urodziny.
- 7. Rolki zawsze dadzą się dobrze prowadzić, jeśli o nie dbasz
- 8. Rolki nie zużywają prądu
- 9. Rolki mniej jedzą.
- 10. Rolki to średni jednorazowy wydatek kobieta wieczny i ogromny
- 11. Rolkom nigdy nie wyskakują pryszcze na plecach.
- 12. Rolki nigdy nie piją alkoholu
- 13. Za rolki nie musisz się wstydzić 4. Możesz posiadać kilka par jednocześnie
- 15. Rolek nigdy nie zapomnisz
- 16. Nigdy się nie spóźnisz na spotkanie z rolkami
- 17. Rolki można naprawdę pokochać!

Producent: Dystrybutor:

Internet:

dość fajna muza, szkoda, • wszystko inne

kolejnych ton nudy. Jeżeli będziecie na tyle

kolejna wspaniała plansza. W całej grze jest ich cztery, więc StreetJamu starczy na całej

dwie godziny grania. W menu głównym gry

możecie też zajrzeć na stronę sponsora gry.

producenta świetnych rolek Ultra Wheels.

Ze StreetJamem jest dokładnie tak samo jak

z rolkami. Oczywiście możesz jeżdzić na

plastikowych badziewiach, które ciocia ku-

piła na komunię. Możesz też wybrać profe-

sionalny sprzet Racesa lub Ultra Wheels. Na

czym polega różnica? Twórcy gry wyraźnie

nie wiedzą. Dziwię się też, że firma pokroju

Ultra Wheels patronuje takim gniotom. Mó-

wiac krótko: StreetJam to gra, która radze

silni, że przez nie przebrnięcie, czeka was

INFO · INFO · INFO

omijać z daleka. Dno.

wania. Wybierz jedną z 3 stron i zdecyduj, kto dad Twojej armii. Rozegraj kampanię przeciw kon

sci strategi

Westwood

BATTLE FOR DUNE

uterowi albo też wraz z kolegą zdobądź laury w Inter

EMPEROR

lu| strategie.

Liiga 2001 Elitserien & SM

Każdy, kto interesuje się NHL-em, wie, jak ważną rolę w najlepszej lidze hokejowej odgrywają Europejczycy, a zwłaszcza mieszkańcy Skandynawii. Wszyscy znają nazwiska Szwedów, jak chociażby: Peter Forsberg, Tommy Salo, Daniel Alfredsson czy Mats Sundin, oraz Finów: Saku Koivu, Teemu Selanne albo Janne Niinimaa. Stanowią oni o sile swych drużyn, okupują miejsca na szczycie naiskuteczniejszych snajperów oraz najlepiej punktujących, a także niejednokrotnie w pojedynkę decydują o wynikach spotkań na taflach ligi NHL.

Bambino de Bodom 0132.Postfuturistika

ewnie zastanawiacie się, co wspólnego ma mój wywód na temat klasy Finów i Szwedów z grą pod enigmatycznym tytułem Elitserien & SM Liiga 2001? Wiele - ponieważ ta gra to nic innego jak dodatek do sławnego NHL-u 2001. Z ta jednak różnica, że tym razem graczom przyjdzie toczyć boje na skandynawskich lodowiskach zamiast na taflach NHL-u, a konkretnie w ekstraklasie szwedzkiej bądź fińskiej. Niezgorszy to pomysł, bo przecież to właśnie z owych lig przybywają do NHL-u największe talenty, a niektórzy młodzieńcy po podpisaniu kontraktów z klubami NHL-u nadal terminują w Skandynawii. Według znawców hokeja liga szwedzka prezentuje nawet o wiele wyższy poziom niż zaplecze NHL-u, czyli północnoamerykańskiej ligi AHL. Zatem dla fanów europejskiego hokeja dodatek powinien być świetnym prezentem od EA Sports. Szkoda tylko, że prezentem niewnoszącym nie nowego do samej gry. Wszystko bowiem, co znajdziecie w grze, jest jedynie stuprocentową kalką samego NHL 2001. Począwszy od wariantów rozgrywki, a na opcjach taktycznych skończywszy. Oczywiście składy drużyn, ich nazwy, logo oraz zdjęcia hal są jak najbardziej szwedzkie i fińskie, lecz cała reszta łącznie z komentatorami (ciekawe, dlaczego nie komentują po szwedzku?) to wypisz wymaluj NHL 2001.



innego od tego, co serwuje nam w serii NHL Hockey EA Sports od kilku

Niestety, tak się nie stało i w zasadzie na tym należy zakończyć te recenzję, bo o czym mam pisać? Lać wodę (na lód?!) o grafice i dźwięku, które zupełnie się nie zmieniły? Czy powtórzyć to, co już napisałem w recenzji NHL-u 2001, a zatem o realizmie, trybach rozgrywki i taktyce? Sensu najmniejszego nie widzę, zatem pozwolicie, że na koniec wszystkich maniaków NHL-u 2001 zachęcę do zapoznania się z tym dodatkiem, a pozostałych graczy odeślę do sklepu po NHL 2001. Natomiast sam zacznę odliczać miesiące pozostałe do premiery NHL 2002, co, jak myślę, nastąpi tradycyjnie w październiku lub listopadzie.

Skandynawska siła w NHL-u

Teemu Selanne (Finlandia)

Pozycja: prawoskrzydłowy Urodzony: 3 lipca 1970 roku w Helsin-



eden z najlepszych trzelców w NHL w laach dziewięćdziesiąvch. Zostal wybrany w Irafcie przez Winnipeg lets w roku 1988. W

swoim pierwszym sezonie w NHL ustanowił rekord pierwszoroczniaków, zdobywając 132 punkty i strzelając 76 branek, co zaowocowało przyznaniem munagrody Calder Trophy (1992-93). W kilku kolejnych sezonach popisywal się 💢 goli. Sześciokrotny uczestnik meczu vcale nie gorszą skutecznością, grając u boku Paula Karyia w Mighty Ducks Of Anaheim. W tym roku trafil do San Jose Sharks W sezonie 1998-99 przypadla mu w udziale nagroda Maurice'a Richarda. Do tej pory wystąpił także w siedmiu neczach All Star, otrzymując w 1998 roku tytuł MVP tego meczu gwiazd. W ciągu swoich pierwszych ośmiu sezonów w NHL popisal się aż szesnastoma nat-trickami. Podczas olimpiady w Nagano (1998) zdobył dla Finlandii dziesieć unktów czy przyczynił się do wywalczenia przez nich brązowego medalu

(Szwecia)

Pozycja: center Urodzony: 13 lutego 1971 roku w



Pierwszy Europejczyk, który został kapita nem sławnych Klonowych Liści z Toronto. Wybrany przez Qu-

drafcie roku 1989 spędził w tej drużynie cztery lata zanim trafil do Toronto Maple Leafs. W ośmiu sezonach spośród dziesięciu spędzonych na taflach NHL-u zdobywal ponad trzydzieści

Daniel Alfredsson

Pozycia: prawoskrzydlowy **Urodzony:** 11 grudnia 1972 roku w



еп urodzony w stolicy melodyjnego death metalu (sorry. nie moglem sobie tei kwestii darować -

Senators zostal wybrany w drafcie w roku 1994. Rok później świętował zdobycie Calder Trophy dla najlepszego debiutanta. Przewodzi praktycznie we wszystkich statystykach swego zespolu. W drużynie narodowei występował podczas Olimpiady w Nagano oraz Mistrzostw Świata w

Peter Forsberg

Pozvcia: center Urodzony: 20 lipca 1973 roku w Orn-



leden z najlepszych hokeistów w historii NHL-u Wyśmienity strzelec, jeszcze lepszy asystent i technik, Wybrany w drafcie roku

1991 przez Philadelphia Flyers trafit do Quebec Nordiques w drodze wymiany za pomocą raka, czyli rękawicy. Złoty za Erica Lindrosa. W swoim pierwszym sezonie (1994-95) wywalczył Calder Trophy, a rok później wraz z drużyną Colorado Avalanche zdobyl Puchar Stanleva. Ma na swoim koncie także zloty medal olimpijski (1994).

Tommy Salo

Pozycja: bramkarz Urodzony: 1 lutego 1971 roku w



Występujący obecnie w Edmonton Oilers Salo stynie w NHI - I. z dość niekonwer cjonalnego, lecz sku tecznego sposobu

bronienia. Wiekszość strzałów bron medalista olimpijski z 1994 roku

Najbardziej w tym wszystkim zaskoczyły mnie wymiary lodowisk. Zgodnie z przepisami tafle powinny mieć wymiary europejskie, czyli... powinny być większe. Tymczasem mają one wymiary identyczne jak te znane z pierwowzoru. Widać, autorom dodatku nie chciało nawet się zmienić tego drobiazgu, poprzestali jedynie

na składach i nazwach drużyn. Szkoda, bo to z pewno-

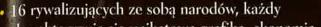
ścią zmieniłoby nieco oblicze gry. Przecież właśnie

INFO · INFO · INFO

Dystrybutor: dla fanów europejskiego Group (022) 6422766 hokeja to jednak dodatek do NHL Internet: Wymagania:

F

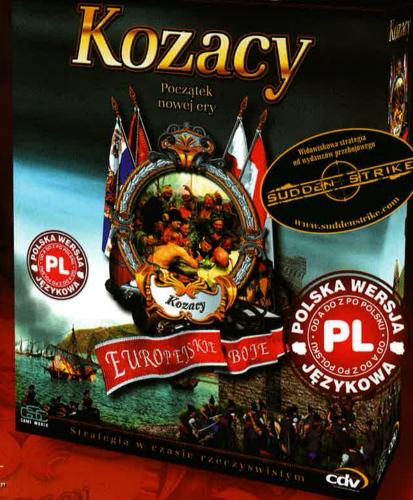
Kozacka strategia



Olbrzymie armie – nawet do 8 tysięcy jednostek.

harakteryzuje się unikatową grafiką, ekonomią zdobyczami technicznymi.

- Ponad 85 opartych na faktach historycznych itew stoczonych w okresie XVI-XVIII wieku.
- Różne formacje wojskowe: kolumna, rząd lub
- Nieograniczona liczba zagrywek taktycznych strategii walki, zarówno na lądzie jak i na
- Niepowtarzalny system zarządzania ekonomią sześcioma podstawowymi surowcami.
- W pełni trójwymiarowe otoczenie z rzeczywistymi
- Olbrzymie mapy 36 na 36 klatek ekranowych rozdzielczościach 1280x1024.
- Efekty specjalne: dym, mgla, eksplozje, płonące oudynki, latające odłamki pocisków, wyrenderovana efektownie woda.



"Jedna z najlepszych strategii ostatnich miesięcy." CLICK! (nr 10 maj 2001)





Kozacy: Europejskie boje to historyczna gra strategiczna oparta na wydarzeniach rozrywających się w Europie w XVI-XVIII wieku. To czasy, kiedy narody i społeczności tworzyły się ginely, zloto zamieniano na armie, a niekończąca się wojna oczyła oceany krwi. To czasy rozwoju techniki, czasy nowej ery, ry grzmiących armat i gwiżdżących nad uszami pocisków.







2001 CDV Software Entertainment AG i GSC Game World. CDV Software Entertainment AG i GSC Game World a znakami towarowymi lub zerejestrowanymi znakami towarowymi. Wszelkie prawa zastrzezone

J'YO'P

Karaiby... setki lat temu raj dla piratów, a obecnie obszar ziemi słynący z plantacji bananów i tytoniu. produkcji rumu oraz karteli narkotykowych. Słowem, raj na ziemi dla turystów, w którym czas powoli płynie. Przynajmniej tak to wyglada widziane oczami przeciętnego Polaka, a jak jest w rzeczywistości, możecie się sami przekonać, sięgając po nowy klon Sim City o wdzięcznym tytule Tropico.

Ulver 0132.Postfuturistika

vnego gdyż według mnie jest to naprawdę bardzo dobry del gatunku zapoczątkowanego przez Sim City. Nie da e grając w Tropico nie doświadczycie niczego, co by już wcześniej nie zostało podane w kilkudziesięciu innych simach, lecz programiści ściągnęli z poprzedników tylko to, co najlepsze, w efekcie wypuszczając grę oferującą kilka tygodni wspaniałej zabawy. Zacznę jednak może od począt-

Fidel Castro czy Lou Bega?



Pinocheta czy nawet Lou

Klonów Sim City były już dziesiątki czy nawet setki i wydawać by się mogło, że graczom przyszło już zmierzyć się z najbardziej egzotycznymi zadaniami. Przecież w oryginalnym Sim City budowaliśmy wielką metropolię, stawiając czoło różnorakim przeciwnościom losu. Później zarządzaliśmy np. wesołym miasteczkiem (Rollercoaster Tycoon), liniami kolejowymi (Railroad Tycoon), kurortem narciarskim (Ski Resort Tycoon), siecią pizzerii (Pizza Syndicate) itd. Kiedy wiec wydawać by sie mogło. że nie da rady wymyślić nic nowatorskiego w tej dziedzinie

może tak sim o redakcji pisma komputerovego?), scenarzyści PopTop poszli po rozum do głowy i proponują nam powrót do korzeni. Zamíast komplikować sprawę i próbować stworzyć sim w jakichś absurdalnych realiach, zrobili klasyczny do bólu sim opary na pomysłach wymyślonych lata temu podczas realizacji Sim City, Zasadnicza różnica pomiedzy obiema grami jest taka, że zamiast zajmować posadkę burmistrza wielkiego miasta, gracz trafia na zagubioną karaibską wysepkę i zostaje prezydentem tamtejszej republiki. Smaczku Tropico dodaje fakt, iż możemy wcielić się w postacie znane ze sceny politycznej, choć nie tylko. Jeśli z, możesz wcielić się w Fidela Castro. Manuela Noriegę, Augusto

Inak w przypadku Tropico słowo "klon" nie ma znaczenia – wprawdzie nie bardzo wie, jak uszczęśliwić swój naród, i jest nieustannie narażony na ataki rewolucjonistów, ale za to świetnie radzi sobie z infrastrukturą turystyczną i na wyspę ściągają rzesze turystów z wypchanymi portfelami. Zanim zatem zdecydujesz się na jakiegoś bohatera kierując się sympatia (bądź co bądź, nie można przecież nie lubić Fidela :P). radzę zastanowić się, jaki chcesz osiągnąć cel, potem uważnie przewertować życiorys kandydata i dopiero wówczas podjąć ostateczną decyzję.

Bananowa republika

Jeśli patrząc na screeny wydaje wam się, że Tropico to taka milutka, prosta gierka, to jesteście w dużym błędzie. To nie jest żaden pseudosim w stylu Ski Resort Tycoon. Airline Tycoon czy Pizza Syndicate, lecz prawdziwy następca Sim City 3000. Dodam od razu, że nawet bardziej skomplikowany, a to z uwagi na dość rozwinięty aspekt polityczny - o którym lakonicznie będzie jeszcze mowa niżej. Dróg prowadzących do zwycięstwa jest wiele, a każda

Dyktatorzy

Castro Ruz Fidel (ur. 1926) - rewolucjonista i dyktator kubański, z wykształcenia prawnik. Premier Kuby w latach 1959-1976, następnie jej prezydent, naczelny dowódca sił rbrojnych i pierwszy sekretarz Partii Komunistycznej Kuby. Za udział w nieudanej revolucji z 1953, skierowanej przeciwko ówczesnemu dyktatorowi Kuby, generalowi F. Batiście, skazany na 15 lat więzienia. Po zwolnieniu na mocy amnestii w 1955, udał się do Meksyku, skąd powrócił w 1956 z niewielką grupą zwolenników, m.in. z E. Che luevarą, Ich działania partyzanckie umożliwiły w 1958 zwycięski marsz na Hawanę. Castro został premierem. W swej polityce zagranicznej starał się początkowo zachoyać neutralną pozycję, jednak reformy społeczne i gospodarcze doprowadziły do konliktu z USA, W 1961 Kuba przeszła do obozu radzieckiego. Castro nie zaakceptował idei pieriestrojki Gorbaczowa, osamotniony po upadku ZSRR utrzymuje się u władzy nímo calkowitego zalamania gospodarczego państwa i blokady ekonomicznej nalozo nej przez USA. Wobec katastrofalnej sytuacji ekonomicznej na Kubie podejmuje próbe beralizacji życia gospodarczego i politycznego.

loriega Manuel Antonio (ur. 1938) - panamski dyktator uwiklany w handel narkotykani na międzynarodową skalę, obalony w 1989 przez interwencję zbrojną USA. Wcze

Pinochet Ugarte Augusto (ur. 1915) - general i polityk chilijski. W latach 1949-1952

vykladał w szkole wojskowej w Ekwadorze. W 1959 awansował do stopnia generała ygady. W okresie prezydentury Allende został w 1971 naczelnym dowódcą sił zbroj ch. W 1973 przeprowadził zamach stanu, łączną liczbę ofiar ocenia się na około 00. Po zamachu stanal na czele junty woiskowej, a w 1974 został mianowany predentem Republiki Chile. Prowadził politykę represji, zdelegalizował wszystkie partie lityczne, za co został potępiony przez ONZ. Popieral liberalną politykę gospodarczą watyzował przedsiębiorstwa państwowe i drastycznie zredukował wydatki państwa koly ekonomicznej. Przeprowadził w 1978 referendum w sprawie zaufania do swo o rządu i uzyskał 75% poparcia. W 1980 przyjęta została w drodze referendum nowa stytucja. Na jej podstawie Pinochet zostal wybrany prezydentem na kadencję ośmio 998 został mianowany dożywotnim senatorem, przeszedł na emeryture, 5 VI 2000 stał pozbawiony przez chilijski sąd apelacyjny immunitetu parlamentarnego, c nożliwi rozpoczęcie procesów wytoczonych przeciw niemu przez ofiary i rodziny ofia machu stanu z 1973 roku.

z nich wyboista niczym polna droga pod Kielcami. Wszystko zależy od nie objętościowe tej recenzi nie napisalem bol twego chciejstwa. Możesz postawić sobie za cel uszczęśliwienie ludu albo zbicie na ich niedoli schowanego w szwajcarskich bankach majątku, możesz rakże zamienić swoja wyspę w raj dla turystów. W zasadzie żadnego z tych celów lub też wszystkich naraz nie osiągniesz bez swej ludności, a trzeba ci wiedzieć, że każdy mieszkaniec twej wyspy żyje własnym życiem. Ma własną opinię na różne sprawy, odmienne cele, czegoś chce lub coś mu się nie podoba etc. Przypominają oni w tym względzie nieco bohaterów The Sims. Warto o nich naprawde dbać nawet jeśli jesteś krwiożerczym dyktatorem. Jeśli tego chcą, to wybuduj im kościół, szpital, zorganizuj Igrzyska Latynoamerykańskie czy nawet zaszalej i sprowadź na swą maleńką wysepkę papieża, a wówczas twój lud będzie z ciebie zadowolony, co oznacza, że także w kolejnych wyborach ich głos zostanie oddany na ciebie. W innym przypadku co rusz jacyś znerwicowani rewolucjoniści będą starali sie ustanowić nowy ład w republice, choć już bez ciebie.

Twój ludek zajmuje się głównie pracą na farmach bananów, kawy, tabaki, kukurydzy oraz hodowlą bydła, rybołówstwem, wznoszeniem infrastruktury turystycznej i wyrobem rumu. To ostatnie jest już jednak trochę bardziej skomplikowane i wymaga większych nakładów pieniędzy (m.in. należy wybudować destylarnie) oraz czasu. Nie tylko jednak pracusie rodzą się na twej wyspie, bo pewien procent społeczeństwa zajmuje się ustawicznym rozmyślaniem nad tym, jak cię obalić, a jeszcze inni okradaniem turystów. Od czego jednak w dobrze zorganizowanym państwie karaibskim policja i wojsko? Rewolucjonistów i przestępców można zamknąć do więzienia. co powinno dać ci trochę spokoju. Skoro już mowa o rewolucjonistach, to w







nocarstwami. Chodzi o Stany jednoczone oraz Rosję. Nprawdzie wysyłanie delegacji do któregoś z mocarstw i negojacje kosztują sporo zielonych papierów, ale z biegiem czasu współpraca zaczyna procentować. Podczas gry w Tropico przekonałem się również, że nawet na malej karaibskiej wysepce edukacja jest czymś ważnym i, co zaskakujące, twoi podwładni chcą się uczyć w szkołach. Po kilku latach wybudowanie szkół zaczyna się zwraopieczni potrafią przemienić

fropico ważna role odgrywa

ównież polityka zagraniczna, a

konkretnie stosunki z dwoma

Karaiby zamiast Hawajów?

Upał, ciepłe morze, cisza i spokój powodują, że twoja republika może s ię konkurencją dla Hawajów, a tym samym rajem dla turyst świata, którzy przywiozą ze sobą tak potrzebne ci dolary. Należy odpowiednio zadbać o turystów. Dysponując gotówką można prawdziwą turystyczną mekkę, przerabiając "bananową republikę" wyspę pełną luksusowych hoteli, tanich bungalowów, basenów, kasyn wielu innych atrakcji. Wiąże się to oczywiście w sposób bezpośredni z wybudowaniem lotniska, stacji telewizyjnej, większej liczby posterunków policji czy chociażby przystani jachtowej, lecz także tak duże inwestycje szybko się zwracają. Uff... i tak właśnie w wielkim skrócie wygląda rozgrywka w Tropico. Piszę w wielkim skrócie, gdyż naprawdę z uwagi na ogranicze-

że o połowie opcji, jakie znajdziecie w grze. Tyr przyjemniejszą niespodziankę będziecie mieli, jeś sięgniecie po produkt Postoni

Bez Krisiun i Rebaelliun

Nie spodziewałem się, że kiedys to powiem, a muzyka latynoska czy też karalbska, jaka prog ści PopTopu opatrzyli Tropico, Jest FANTASTYCZ NA! Wspaniale relaksują te wesołe rytmy, przer sząc myślami na gorącą plażę na małej tropika nej wysepce, gdzie siedzi się w cieniu palm z drinkiem w ręku. Przy takiej muzie wszelkie nie powodzenia przyjmuje się z uśmiechem na twarzy. I pomyśleć, że z tamtej części naszej planety faworyzuję muzycznie Krisiun i Rebaelliun :) Bardzo dobre wrażenie sprawia także narrator mówiący z przecudownym akcentem latynoamerykańskim. Za każdym razem, gdy słyszałem wypowiedziane przez niego słowo "presidente", ryczałem ze śmiechu. Koleś jest kapitalny. Również pozostałe dźwieki nie pozostawiają nie do życzenia, poza maleńką wpadką, jaką jest odgłos pracujących buldożerów. Drażnią one uszy dość



Tropico po polsku

- nena 129 zł
- nodkładka pod mys:
- shaker do drinkóv
- druga plyta z muzyka i misiami
- stylizowana na latynowska mowa polskiego tek

nieprzyjemnie. Graficy natomiast mieli trochę ułatwione zadanie, ponieważ do stworzenia "bananowej republiki" użyli engine'u Railroad Tycoon 2. Jak zapewne pamietacie, oferował on spore możliwości, a po pewnych przeróbkach grafika Tropico prezentuje się bardzo dobrze. Twoja wyspa jest pajecznie kolorowa, pełna tropikalnych drzew, wspaniałych efektownych architektonicznie hoteli i prostych domków twoich podwładnych, a po ulicach przechadzają się kolorowo ubrani autochtoni oraz turyści. Rzetelne animacje postaci dopełniają obrazu grafiki, w efekcie czego otrzymujemy oprawę audiowizualną, której ciężko cokolwiek zarzucić.

Co uprawiamy?

anany (Musa) - istnieje okolo 80 gatunków roślin z rodziny bananowatych. Występują w tropikalnej Azji, Afryce, Ameryce dkowej i pólnocnej Australii. Mimo "drzewiastego" pokroju (6-10 m wysokości) są to rośliny zielne, ich "pień" tworzą ochwy liściowe. Liście bardzo duże, do 3-4 m długości. Kwitną raz w życiu i zamierają. Dwa gatunki wyjściowe – Musa ıminata i Musa balbisiana - daly mieszańce powszechnie uprawiane w obszarach tropikalnych i subtropikalnych ze zględu na smaczne i pożywne owoce: pizang (Musa sapientum), dający owoce jadane na surowo, i banan rajski Musa paradisiaca), daiacy owoce do gotowania (plantany).

toń (Nicotiana) – rodzaj rośliny z rodziny psiankowatych. Istnieje ponad 100 gatunków, głównie z Nowego Świata oń szlachetny (Nicotiana tabacum) jest ważną ekonomicznie rośliną uprawną, używkową, zawierającą w liściach ałoid, nikotynę o działaniu pobudzającym system nerwowy, w większych dawkach trujący. Tytoń używany był od awna przez Indian, zwyczaj palenia tytoniu został wprowadzony w Europie w XVI wieku. Obecnie tytoń uprawiany jest wielu odmianach Tytoń bakun czyli machorka (Nicotiana rustica), iest rzadszy w uprawie, stosowany głównie do

ım - napój alkoholowy produkowany m.in. w zachodniej Afryce, południowej i środkowej Ameryce oraz Indonezji. odstawowym surowcem do produkcji rumu jest trzcina cukrowa. Wyróżnia się dwa rodzaje rumu: pełny o intensyw m aromacie (np. Demerara Rum z Gujany) oraz lekki o słabym aromacie.

Źródło: www.onet.pl

Może szklaneczkę rumu?

Okazuje się, że jeśli ktoś bardzo chce, to może jeszczą zrobić w gatunku simów grę, która przykuje na dłużej do monitora. Taką grą jest właśnie Tropico. Wprawdzie z pozoru jest to tylko klon Sim City, nie jest to również gra rewolucyjna, ale zapewniam, że grywalnością i kilkoma ciekawyr pomysłami przerasta protoplastę, a także nadrabia brak oryginalnośc mimo wszystko jest chyba najlepszym simem od czasów Sim City ów muszą zagrać, a pozostali też powinni spr

INFO · INFO · INFO

Dystrybutor: Play IT tel (018) 4440560 **Vymagania:** 200, 32 MB RAM, 2xCD, karta MUZYKA, MUZYKA, MUZYKAI doskonata symulacia państewka w Ameryce

duża grywalność

Ocena:

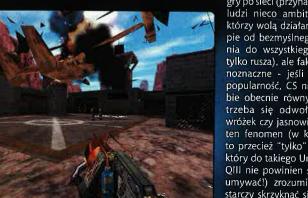


Niewiele gier jest w stanie poruszyć graczy w dwa lata po swojej premierze. zwłaszcza jeśli nie są sprzedawane jako budżetówki nadające się jedynie do opisania na lamach świnki. Jednym z fenomenów, który się temu naturalnemu trendowi z bardzo dobrym rezultatem przeciwstawił, jest Half-life. Wprawdzie nikt go już nie sprzedaje w pojedynkę, ale ponad sto złotych za dwuletnia gierke wraz z dodatkami nadal zbyt niską ceną nie jest. W przypadku Half-life są to raczej bardzo dobrze zainwestowane pieniądze, czego nie można byłoby powiedzieć o większości innych tytułów.

pieniądze można inwestować nie tylko w dobra ile i w rozwój duchowy tudzież w dobre spędzanie A jesli weźmie się pod uwagę wolny czas, zawartość idełka z Half-life Generacją znajduje się obecnie w ścisłej czołówce tytułów FPP. I to zarówno jeśli chodzi o grę solo, jak i rozgrywki po sieci.

Za wspaniałą grę w pojedynkę odpowiada bowiem nie tylko zwykły (choć niezwykły, jeśli chodzi chociażby o klimat!) Half-life, ale i jedyny oficjalny do niego dodatek (Opposing Force) czy poziom demo - Uplink. Pozwolicie mi zresztą (mam taką nadzieję - jeśli nie. to bomby proszę słać na adres redakcji, niech i nasza sekretarka się chwilę rozerwie), że napiszę o H-L choćby dwa zdania. Od niego wszystko się przecież zaczęło i nieznajomość korzeni zamieszania - nawet niezwykle pobieżna - byłaby po prostu niewybaczalnym grzechem! Zwłaszcza w przypadku gry, którą ponad 50 redakcji ogłosiło grą roku! O czym więc ona jest? W skrócie: o naukowcu Gordonie Freemanie, który próbuje się wydostać z kompleksu laboratoriów Black Mesa, po tym jak w wyniku pewnego eksperymentu zawitali do niego mieszkańcy innego wymiaru. Brzmi to może i niezbyt odkrywczo, ale w praniu sprawdza się po prostu super! Ci pomocni NPC-e (a to strażnicy pomogą w walce z obcymi, naukowcy otworzą przejścia czy podadzą jakieś cenne informacje), świetnie przygotowane plansze (czuje się wielkość - a jednocześnie i klaustrofobicz ność - położonego pod ziemią kompleksu) i superbronie - tak, wystarczy tylko parę chwil, by albo się w tej grze zakochać, albo lec pod stołem z zawałem serca! Tia, do tej pory pamiętam, jaki popłoch w domowej populacji zwierząt zrobił mój unik przy pierwszym spotkaniu z obcym (rzeczywisty!, mało z krzesła nie spadłem!). Zwiewały, gdzie pieprz rośnie! Sam zresztą chciałem zrobić to samo, ale zdołałem się opanować i skończyło się jedynie na odjeździe z krzesłem w tył! Ech, ta gra po prostu kopie w tyłek! Dodatki do gry solo są już wprawdzie, moim zdaniem, nieco słabsze, niemniej i tak wysoki poziom trzymają.

Ale w pudełku znajduje się jeszcze jedna perła - Counter Strike. Można się oczywiście nie zgadzać ze stwierdzeniem, że jest to najlepszy FPP do



gry po sieci (przynajmniej dla ludzi nieco ambitniejszych, którzy wolą działanie w grupie od bezmyślnego strzelania do wszystkiego, co się tylko rusza), ale fakty są jednoznaczne - jeśli chodzi o popularność, CS nie ma sobie obecnie równych! I nie trzeba się odwoływać do wróżek czy jasnowidzów, by ten fenomen (w końcu jest to przecież "tylko" dodatek, który do takiego Unreala czy QIII nie powinien się nawet umywać!) zrozumieć - wystarczy skrzyknąć się w parę

su fascynacji QI!) gra która przypomniała nam w redakcji, co to znaczy grać po sieci peł-

nym składem! Tego się po prostu nie da opisać - totalny odjazd na całego! I to pomimo faktu, że ginie się tu nawet od pojedynczego strzału, nie ma railgunów ani rakietnic, nosi się tylko jedną broń długą i jedną krótką naraz (plus nóż, kamizelkę, zapasową amunicję, hełm, granaty i niekiedy narzędzia pomocnicze lub bombę). W dodatku bronie te odpowiadają rzeczywistym "narzędziom pracy" brygad antyterrorystycznych (i terrorystycznych, bo druga strona dysponuje nieco odmiennym arsenałem). A właściwie to nie "pomimo", a dzięki tym założeniom! Rozgrywka w Counter Strike'u jest bowiem dzięki temu niezwykle realistyczna i dostarcza niesamowitych wrażeń! Tu nie ma miejsca na nieprzemyślane akcje - liczy się działanie w teamie! Tu nie strzela się długimi seriami, bo bez starannego mierzenia człowiek w ciągu paru chwil zamienia się w powoli stygnącego trupa!

Uff, właśnie stygnącego - pozwolę sobie na zostawienie już Counter Strike'a w spokoju, bo na tym jeszcze lista inwentaryzacyjna pudełka się nie kończy. Na płytce z CS-em znaleźć można bowiem i parę innych rasowych dodatków do Half-Life (choć, żeby nie było niedomówień, sam ĆS występuje tu w wersji w pełni samodzielnej i uprzedniego zainstalowania H-L nie wymaga). Ot. choćby taki Firearms nastawiony na działania wojskowych sił specjalnych - popularnością wprawdzie CSowi ustępuje, ale grywalnością - tu już można by się kłócić... Czego jednak nie zrobię, bo aż takiego rozdwojenia jaźni na szczęście się

Pozostałe dodatki, jako już mniej popularne, z powodu gwałtownie kończącego się miejsca przemilczę i przejdę od razu do podsumowania i napomknę o czadówym... no właśnie, w pudełku z Half-Life Generacja (choć nie w każdym, ale można to sprawdzić przed kupnem) znajduje się bowiem jeszcze czadowy kubek z logo Half-Life. Bardzo dobrze się prezentuje, jest odpowiednio duży i w ogóle świetny. Wprawdzie dla niego samego kupna pudełka raczej nie polecam, ale jako składnik całości jest dodatkiem bardzo, bardzo miłym!

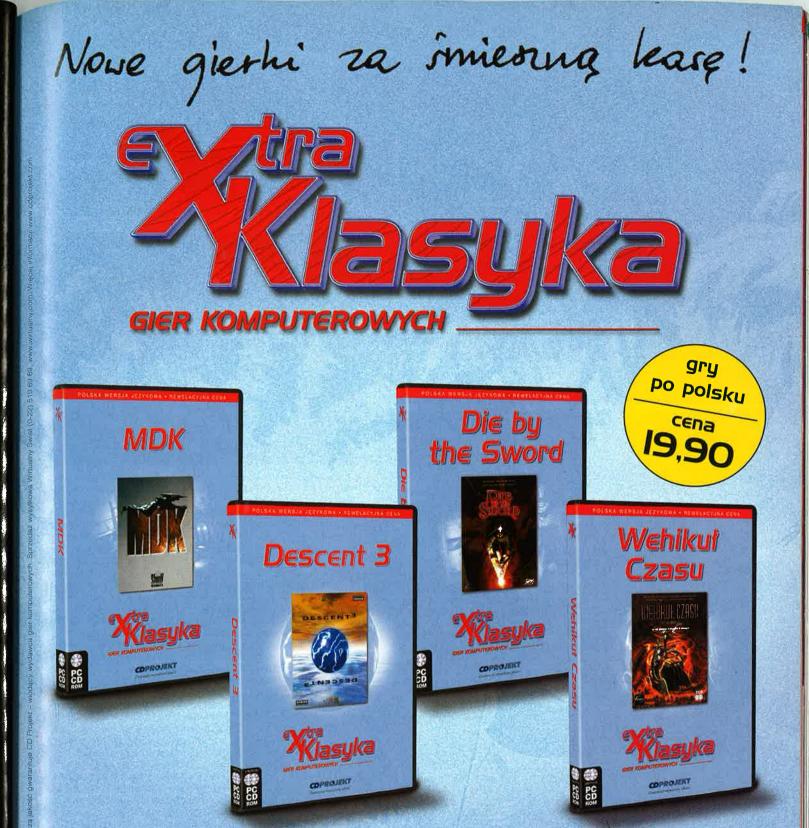
A że i bez niego pudełku temu należą się duże pochwały - z nim jest jeszcze lepiej! Powiem wręcz tak - jeśli ktoś właśnie zdobył w miarę stały dostęp do Sieci i szuka sposobów na dobre spędzenie czasu w Necie, nie musi szukać dalej, bo i tak lepszego FPP nie znajdzie! Stąd też i bardzo wysoka ocena pudełka jako całości - to po prostu trzeba mieć! Żeby tylko nie było пiedomówień - jest to ocena z punktu widzenia osoby która jeszcze żadnego z umieszczonych w środku tytułów nie ma! Bo jeśli ma... cóż, po co w

ogóle ten artykuł czytałeś, hę?

INFO · INFO · INFO Producent:

Dystrybutor: Playit tel (018) 4440560 Internet: **Wymagania:** Windows 95+/NT4.0+, P200, 32 MB RAM, CD-ROM x4

• i CD z modami w jednym!



W sprzedaży już w lipcu!

W serii "Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj ich w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.

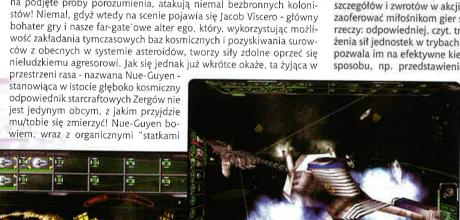


Far Gate

Nieczęsto zdarza się, by gra godna najwyższego uznania pojawiała się na scenie bez uprzedniego zapowiedzenia i co więcej - w sposób niemal zupełnie niezauważony. W przypadku Far Gate'a, kosmicznej strategii czasu rzeczywistego autorstwa Super X Studios, na taki stan rzeczy złożyło się kilka czynników. Przede wszystkim zmiany nazw tak producenta z TrushWave na wspomniane Super X, jak i gry. Ta bowiem zapowiadana była przez długi czas jako The Rift (nawet teraz funkcjonuje witryna http:// www.theriftgame.com...). Drugim faktem jest to, że Super X Studios nie zdołało znaleźć wydawcy innego niż europejski, a nie od dziś wiadomo, że w tej branży ton dyktują Amerykanie... W każdym jednak razie Far Gate jest tytułem, który w szczególnie widowiskowy sposób zadaje kłam twierdzeniu, że dobre gry nie mogą pochodzić od nieznanych twórców.

Gem.ini

ar Gate jest, jako się rzekło, strategią czasu rzeczywistego. której akcja toczy się w przestrzeni kosmicznej. Osnową jej fabuły, nawiasem mówiąc całkiem niezłej i rzeczyjście mogącej bez kompleksów stanowić podstawę dla scenariusza (jeśli zachować by dramaturgię epickich, kosmicznych bitew) filmu s.f., są losy niedoszłych kolonistów z pierwszego ziemskiego statku dalekiego zasięgu - czyli Copernicusa. Kolonistów niedoszłych, gdyż cel ich wieloletniej międzygwiezdnej podróży, planeta Vesta, która leży w jednym z systemów gwiezdnych Proximy Centauri, uprzednio uznana jako świetne miejsce. by po katastrofie Trzeciej Wojny Światowej zacząć od nowa, ostatecznie okazuje się niezdatna do zamieszkania. Na domiar złego przez znajdującą się w systemie robaczą dziurę przechodzą... obcy, którzy, nie bacząc na podjęte próby porozumienia, atakują niemal bezbronnych koloni-



kosmicznymi", staną się zupełnie niegroźni w konfrontacji z trzecią z ras - żywymi inteligentnymi kryształami - Entrodii. I to jednak nie koniec niespodzianek w życiu byłego przemytnika, który, schwytany i postawiony przed alternatywą: wykorzystać swe nadzwyczajne zdolności taktyczne w służbie Proximan Defence Corp albo... być straconym po krótkim procesie, przystał do PDC. Ten zaś, ku swemu własnemu zaskoczeniu, zaczyna całkiem nieźle czuć się w roli odpowiedzialnego za losy

Pozostawmy jednak na boku wątek fabularny, który kontynuowany pozbawiłby was sporej radości, która wynika z odkrywania kolejnych szczegółów i zwrotów w akcji, i skoncentrujmy się na tym, co może ona zaoferować miłośnikom gier strategicznych. Ci zwykle wymagają trzech rzeczy: odpowiedniej, czyt. trudnej, kampanii single-player, zrównoważenia sił jednostek w trybach multiplayer, intuicyjnego interfejsu, który pozwala im na efektywne kierowanie własnymi podopiecznymi. Co do sposobu, np. przedstawienia pola walki, nie ma już jednak takiej

jednogłośności. Jakkolwiek bowiem wszyscy gremialnie twierdzą, że do gier tego typu trójwymiar kompletnie nie pasuje, to jednak zgadzają się co do tego, że jeden z podgatunków strategii, tej rozgrywającej się w czasie rzeczywistym, a ściślej jej odmiany, której akcja toczy się w przestrzeni kosmicznej, słowem, gry pokroju genialnego Homeworlda, bez trzeciego wymiaru obyć się po prostu nie może! Wystarczy zresztą przypomnieć sobie Star Trek: Armade i jej nieszczęsną, zupełnie zabijającą wrażenie walki w kosmosie "planszowość"... Super X Studios nie popełniło tego błędu i Far Gate jest tak przestrzenny i tak wiarygodny, jak tylko możliwe jest uzyskanie takiego złudzenia na płaskim ekranie monitora. Ten stan rzeczy jest za-

sługą niesamowitego engine'u graficznego i naturalnie samej jej jakości. Ten pierwszy sprawia, że możliwe jest nie tylko stosowanie Environmental Bumb Mapping. Transform&Lighing, wielu źródeł kolorowego światła czy efektów cząsteczkowych, ale przy całym tym graficznym rozmachu - również płynnego zoomowania obrazu! Stopień tych możliwości jest naprawdę imponujący: od widoku na cały system, po, dosłownie, "zderzenie" kamery z najmniejszym z obiektów! Dopiero wtedy widać też, ile trudu włożyli twórcy w design tychże - to co z oddali wydawało się prostym sześcianem, z bliska okazuje się być szczegółowo wymodelowanym i pokrytym świetnymi teksturami bojowym niszczycielem! Wiarygodność tego, co widzimy, podkreślana jest też tym, że systemy gwiezdne są w ciągłym ruchu i wyraźnie obracają się wokół central-

A STATE OF THE PARTY OF THE PAR

Uwzględniając fakt, że Far Gate rozgrywa się w pełnych trzech wymiarach, możliwości skalowania obra praz fakt "przesuwania sie" obrazu nod kursorem to nezwstrząsowe" wprowadzenie graczy w akcję, czyl nauczenie ich poprawnej obsługi programu. Nie osobnego tutoriala - nauka kolejnych funkcji po znajdziecie tu jedna volutku, wprowadzając elementy nowe i pozwalając na oswajanie się z tymi wcześniejszymi. Dzięki temu nie ma problemu ze sprawnym zarządzaniem jednostkami i grupami, co ważniejsze - zachowaniem kontroli nad systemem. Oczywiście zdarzało się, że próbując przesunąć kamerę, zmieniałem jej "wysokość" bądź obracałem planszę - krańce ekranu to aktywatory ruchu kamery jednak ogólnie nie można powiedzieć, że system kontrolowania gry jest w iakiś sensie niewłaściwy.

Interfejs składa się z czterech belek rozmieszczonych przy krawędziach ekranu. Ciekawe jest w nich to, że półprzejrzyste belki zwykle "złamane" są do wewnątrz i "prostują się" jedynie wtedy, gdy naprowadzisz na nie kursor myszy. Poszerza to naturalnie ekran główny gry, jednak wymóg szybkiego dostępu do umieszczonych na nich funkcji może sprawić, że zechcemy "zablokować" je w "otwartej" pozycji na stałe. Co zawierają? Panel górny zapewnia możliwość szybkiego wyboru statku danej grupy (dodatkowo typ statków danej grupy wyświetlany jest po prawej stronie ekranu, tuż nad menu rozkazów jednostki, typu: atakuj, napraw się, buduj, zbieraj surowce itp.). Grupy (10 grup do 20 jednostek) wybierać można za pomocą panelu po lewej. Dolny panel i naimniej potrzebny wyświetla aktualne rozkazy i, w grach multiplayer, służy jako ekran konwersacyjny. Naturalnie należy dodać, że większość funkcji przywołuje nakierowany na odpowiedni obiekt kursor. Ponadto - funkcje zwykle mają swoje skróty klawiszowe.

Wbrew oczywistemu pokrewieństwu z Homeworldem misje w Far Gacie (kampania liczy ich sobie 17) nie mają takiej "głębi" i bliższe są raczej standardowym RTS-om typu C&C czy StarCraft. Zwykle bowiem polegają na tym, by rozbudować własną armię i za jej pomocą pozbyć się przeciwników. Super X Studios nie zrezygnowało również z tradycyjnego gromadzenia surowców: w FG są to minerały zbierane z asteroidów. To dzieki nim możliwe jest rozbudowywanie zaplecza w postaci pojedynczej, ale szybko obrastającej kolejne moduły bazy i produkowanie nowych jednostek. Tak naprawdę misje w Far Gacie są ciekawe jedynie z dwóch powodów: od początku nie są "zamkniete", tj. w ich trakcie może okazać się, że niezbędne jest wykonanie czegoś więcej niż założono w początkowym objectives. Drugim powodem skłaniającym do uznania FG za grę niezwykłą jest to, jako prezentują się walki! Wrażenie jest niesamowite! Natłok rozproszonych jednostek, rakiety mieszające się z wydzielinami Nue-Guyenów (których broń, jak na żywe organizmy przystało, to zwykle kwasy pomagające im w... przygotowaniu pożywienia) i snopami energii emitowanymi przez Entrodii, efekty trafień, smugi ciągnące się za rakietami i uszkodzonymi statkami różnych typów: od myśliwców przechwytujących, poprzez myśliwce szturmowe, krażowniki typu Justice, na bazach kończac...!

I teraz wyobraźcie sobie jeszcze, że możecie oglądać tę epicko opowiedzianą kosmiczną bitwę z dowolnego punktu w przestrzeni i z dowolnego kąta: z daleka - by mieć wizję całej bitwy i wszystkich zaangażowanych w nią grup bojowych czy też z bardzo bliska, znad któregoś z jej uczestników, tak by w pełni poczuć jej klimat! To naprawdę trzeba zobaczyć! Ciekawe, że chaos na ekranie jest tylko pozorny i w istocie masz pełną kontrole nad tym, co się dzieje. Dbają o to wspomniane powyżej elementy interfejsu, dodatkowo wyposażone w możliwość tworzenia grup bojowych (w bardzo prosty sposób: przyporządkowując już w chwili rozpoczęcia budowy określony typ jednostki do grupy bądź jeszcze prościej - przeciągając je pomiędzy grupami, tak by np. grupę 3 stanowiły myśliwce przechwytujące oraz kilka myśliwców szturmowych typu Kindiak, a 5 bombowce strategiczne "Kutry Rakietowe klasy Archer" mobilna artyleria - Catamarany). Jeszcze ważniejsze dla wszystkich tych, którzy jak ja wolą tury od real-time'u jest obecność aktywnej pauzy, czyli możliwości wydawania rozkazów po zatrzymaniu gry! Świadomość sytuacji to zasługa również sensownej narracji w trakcie misji, z zatem filmów (stworzonych przy wykorzystaniu engine'u) odtwarzanych w chwili, gdy zmieniają się cele misji. Dzięki temu nie grozi nam, że przeoczymy otwarcie się portalu i nie zdążymy przeciwstawić się wylewającym się z niego siłom przeciwnika...

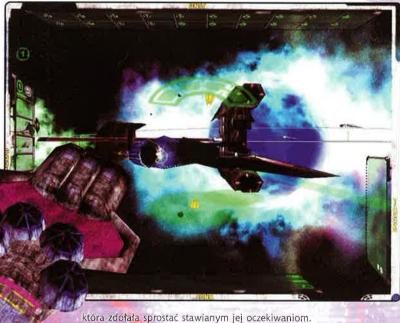
Niestety, po pewnym czasie, przy n-tej z kolei misji zacząłem czuć znużenie, które wynikało z wtórności kolejnych rozwiązań i co za tym idzie mechanicznej realizacji sprawdzonej już po wiełokroć strategii podczas rozbudowy własnych sit. To jednak, moim skromnym zdaniem,

grzech dziedziczny całego gatunku. Można zastanowić się, czy to, że kampania składa się z zaledwie 17 misji, nie jest przypadkiem świadomym zabiegiem tworców. Tym bardziej że gra szczyci się sprawnym edytorem misji, wiec z ewentualnym pomnożeniem ich liczby nie byłoby problemu... W takiej jednak sytuacji można odwołać się do trybu multiplayer, który jak zwykle wnosi w rozgrywkę powiew świeżości. Far Gate umożliwia grę do czterech graczy naraz za pośrednictwem tak sposobów tradycyjnych, jak i serwisu mplayer. Co ważne, o ile kampania single player nie umożliwia wyboru strony konfliktu, to w trybie gry wieloosobowej możliwa jest gra Nue-Guyenami, jak i Entrodii. Naturalnym pytaniem byłoby: czy nie jest tak, że któraś z nich ma przewagę nad innymi. Odpowiedź brzmi: nie, twórcom udało się dealnie zrównoważyć siły każdej z ras. Osiągnięto to w prosty sposób: charakterystyki poszczególnych jednostek (każda z ras ma ich 25) są

identyczne, a tym, co się zmienia jest tylko ich forma. Dlatego też niezbędne będzie gromadzenie surowców i rozbudowywanie bazy. Jednak satysfakcji, która wynika z przełamania ostatniej linii obrony żywego przeciwnika w chwili, kiedy w dymie wywoływanym przez salwy wystrzeliwane z naszych Catamaranów Archerów widać pierwsze eksplozje modułów bazy, nie sposób, jak zwykle, porównać z ta w single playerze!.

Łatwo zrozumieć, dlaczego Far Gate stał się jedną z nielicznych ostatnio pozycji





Wcale nie dlatego, że nie wiązałem z nią żadnych nadziei, ponieważ broni się sama. Far Gate to naprawdę dobra propozycja skierowana do miłośników dobrych strategii czasu rzeczywistego! Fakt, nie ma może "głębi" Homeworlda, lecz wciąż po prostu pozostaje świetnym RTS-em dla wymagających graczy. Czymś w rodzaju Star Crafta w trzech wymiarach. W zasadzie jedynym problemem, jaki warto w podsumowaniu przybliżyć, są wysokie wymagania sprzetowe. Nie sugerujcie się zatem, że przy podanych poniżej w ramce należy traktować jako takie, z którymi gra działa bez problemów. Zwłaszcza że w rozdzielczości 640 na 480 po prostu nie widać, co znaczą litery w menu rozkazów jednostek. To jednak jedyny powód, dla którego Far Gate nie otrzymał oceny 9. Żal więc, że europejska premiera przeszła tak jakoś bez echa - zmiana nazwy gry i producenta nie wyszła jej wyraźnie na dobre i mogę mieć tylko nadzieję. że ewentualna amerykańska premiera Far Ga-

te`a zmieni nieco tę dziwną sytuację...

INFO · INFO · INFO

Dystrybutor:

Star Craft w 3D! 3 strony konfliktu

William artificial City acres verm.

UEFA Challenge

Okres pomiędzy Wielkanocą a wrześniem jest wręcz wymarzony dla maluczkich programistów marzących o zdetronizowaniu EA Sports na tronie władcy pilek kopanych. Chłopaki znani z tworzenia kultowej Fify siedzą sobie cichutko, przygotowując coroczną edycję hitu, co powinniście odczytać jak: leniuchują, opalając się na Hawajach, a pod koniec wakacji zmienią składy i zaczną trąbić, iż właśnie zrewolucjonizowali przemysł gier komputerowych. Dlatego też jest to kilka miesięcy, podczas których inne firmy mogą rzucić na półki sklepowe piłki kopane i coś na nich zarobić. Wszak o zdetronizowaniu EA Sports i tak nie może być mowy, a jeśli ktoś tak myśli, to znaczy, że ma nie po kolei w głowie.

Bambino de Bodom 0132.Postfuturistika

niez Infogrames postanowiło wykorzystać ciszę przed burzą dźmy jednak szczerzy - ostatnie popisy EA Sports to co najwyżej ekki kapuśniaczek, a nie burza) i zarobić parę dolców na symulacji piłki kopanej. Nie chcąc być gorszymi, również szefowie Infogrames nie pożałowali pieniążków i zakupili od UEFA licencję uprawniającą do używania nazwy europejskiej organizacji piłkarskiej, a także wynajęli kilka gwiazd piłkarskiego firmamentu, które użyczyły swego wizerunku.

W menu głównym czeka na gracza całkiem spory wybór opcji. Bowiem obok standardowych, typu mecz towarzyski, trening, sezon ligowy czy turniej. autorzy postarali się wymyślić coś bardziej innowacyjnego. Takimi nowalijkami są z pewnością Club Challenge i Present Competition. Ta pierwsza opcja pozwala powalczyć drużyną występującą w niższej lidze o awans na klubowe szczyty. Natomiast druga składa się z kilku cyklów rozgrywek. W European Club Cup bierze udział szesnaście drużyn w systemie pucharowym. Tyle samo drużyn uczestniczy w European Trophy, ale zasady są całkowicie inne. Szesnaście zespołów zostaje podzielonych na grupy, z których awansują do rozgrywek pucharowych po dwie najlepsze. Wreszcie trzeci cykl nazywa się European Mini Leagues. Występuje w nim dwadzieścia drużyn podzielonych na pieć grup, z których po dwie najlepsze wchodzą do ekstraligi.





Od czego by tu zacząć mój akże imponujący potok żalów? Moze od Al komputera. Najbardziej ubawiła mnie sytuacja. gdy grając w dziesiątke i prowadząc 2:1, postanowiłem pograć trochę na czas. Stanaem obrońcą trzymającym przy nodze piłkę w miejscu i czekam. Nic się nie dzieje, żaden z przeciwników nie podbiega, a czas spokojnie sobie leci. Zro-

bilem jedno kółeczko, potem

Viestety, sama gra nie przed-

stawia się już tak rożowo jak w

przypadku dużej liczby trybów rozgrywki. UEFA Challenge jest

bowiem kolejną konwersją pił-

ki kopanej z konsoli i tradycyj-

nie już, wraz z konwersją, gra

przenosi na blaszaki wszelkie minusy konsol. Przygotujcie się

na niski realizm i kiepskie ste-

drugie. Cały czas żaden z przeciwników nie kwapi się. aby zaatakować mojego obrońcę i odebrać mi piłkę. Potowa redakcji zbiegła się w celu ujrzenia mojego zwycięstwa nad bezdennie głupim komputerem. Podobnie ma się sprawa z taktyką. Tak się zastanawiam, po co są w tej grze obrońcy? Chyba tylko po to, aby na boisku znajdowało się jedenastu graczy. Oni asystują, a nie grają - i to zarowno obrońcy gracza, jak i komputera. Atakując, można bez najmniejszych problemów przebiec napastnikiem z piłką przez pół boiska i wpakować łaciatą do siatki. Co robią w tym czasie obrońcy sterowani przez komp? Ciężko mi powiedzieć, lecz na pewno nie starają się odebrać piłki. Podobna sytuacja ma



miejsce, gdy atakuje komputer. Nasi obrońcy - zamiast czekać w pogotowiu i na swoich pozycjach - maja skłonność do stania w tym samym miejscu i czasie (bynajmniej nie tam, gdzie ma szanse znaleźć sie piłka), ewentualnie do rozbiegania się w panice na wszystkie strony, byle dalej od atakującego napastnika. Dość



zastanawiające są również decyzje sędziowskie. Praktycznie każdy faul kończy się kartką i to w dodatku czerwoną. Jest to o tyle dziwne, że zdarza się panom w czemi puścić ewidentną kosę. Notorycznie nie reagują także na spalone. Jeśli do tej pory nie obrzydziłem wam zamiaru gry w UEFA Challenge, to na deser pozostawifem sterowanie. Jest ono diabelnie topome, zawodnicy reagują na polecenia z opóźnieniem i poruszają się z gracją smoka wawelskiego. Niekiedy miałem też poważne zastrzeżenia do przełączania się zawodników. Teoretycznie, w chwili wciśnięcia klawisza powinien uaktywnić się ten najbliższy piłki, lecz nie zawsze tak się dzieje.

Do tragicznego obrazu rozgrywki zupełnie nie pasuje grafika. która jest zaskakująco ładna. Owszem, zdarzyło się kilka razy przy wyrzucie piłki z autu. że pogubiły się tekstury, ale były to sporadyczne przypadki. Nie przypadł mi również do gustu padający deszcz, który wygląda jakoś sztucznie. Pozostała część grafiki została już starannie dopracowana. Stadiony, postacie, boisko, reklamy... nie ma się do czego przyczepić. Należy nawet pochwalić programistów za odwalenie dobrej roboty przy pracy nad twarzami piłkarzy. Wiekszość z nich przypomina w dużym stopniu swoich odpowiedników z prawdziwych boisk, co - jak wiemy - jest bolączką w Fifie. Nie najgorzej spisał się komentator. Nie relacjonuje on wprawdzie żywiotowo, nie popisuje się talentem oratorskim, ale i tak jest lepszy niż ci nudziarze z EA Sports. Za to odgłosy z trybun to jeden ciągły szum. Zadnego fajnego dopingu, tylko buczenie. Po kilku minutach zaczyna nużyć i denerwować. Wypada tylko żałować, że całkiem przyzwoita oprawa audiowizualna służy za uwieńczenie

Cóż ja na koniec mogę dodać? Chyba tylko tyle, żeby panowie programiści zastanowili się. czy jest sens przenoszenia piłek kopanych z konsol na blaszaki. Jeśli nadal mają zamiar upierać się przy tym, to niech chociaż zrobią wszystko, aby z tej gry uczynić coś, w co się da grać - z przyjemnością. Ocena:

INFO · INFO · INFO

Producent: Dystrybutor:

Wymagania: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/ 2000, 4xCD, karta muzyczna

toporny interfejs
 czasem gubią się tekstury

JUŻ W SPRZEDAŻY!



stratega (plik html), rozszerzoną instrukcją, offline

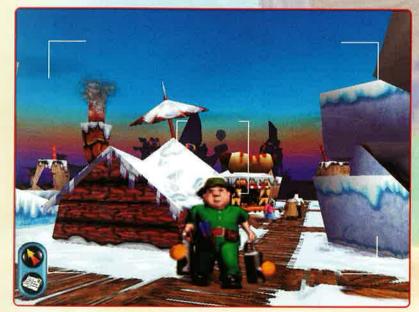
Simcoaster

Do kolejek górskich czy też - ogólnie - parków rozrywki jakoś nasz przepiekny kraj szcześcia nie ma. Wprawdzie od czasu do czasu można sie u nas natknać na obwoźne wesołe miasteczka, ale przyznacie chyba, że nie ma ich co do większych braci porównywać - zresztą najlepiej byłoby porządne centra rozrywki podczas zagranicznych wojaży omijać szerokim łukiem, co by się potem niepotrzebnie kompleksów nie nabawić. Bo zaprawde powiadam wam, jest za czym tęsknić! Na szczęście na dłużące się chwile tęsknoty jest jeden bardzo prosty sposób - poprowadzić samemu taki park rozrywki!

McDrive

Etego typu grami zajmują się w zasadzie tylko dwie prose - firmująca RollerCoaster Tycoon, wraz z kami, a także Bullfrog z Theme Park (który zresztą zapozatkował symulacje parków rozrywki na PC) z Sim Theme Park oraz ostatnio wydanym, a będącym głównym bohaterem tego artykułu -SimCoasterem. Mimo nazwy, sugerującej (podobnie zresztą, jak to ma miejsce w przypadku serii Microprose), że mamy tu do czynienia jedynie z kolejkami górskimi, i est on pełnokrwistym menedżerem parku rozrywki i to dla bardzo wielu (mnie włączając) najfajniejszym, a to za sprawą jednego, bardzo prostego zabiegu - sfabularyzowania rozgrywki.

Oczywiście sama fabuła wszystkiego nie załatwi, ale to dzięki niej gracz nie jest od razu rzucany na głęboką wodę i nie musi mozolnie przechodzić wielgachnych tutoriali czy wertować opasłych instrukcji. Wprawdzie podstawy najlepiej byłoby sobie przed rozpoczęciem rozgrywki przyswoić. ale całą resztę potrzebnych informacji zdobywa się już w czasie gry dobrze się zresztą przy tym bawiąc. "Winić" za taki stan rzeczy należy bardzo sensownie pomyślane stopniowanie trudności rzucanych nam pod nogi kłód. Zabawa z SimCoasterem zaczyna się bowiem od niemal trywialnego przyciągnięcia do naszego nowo powstającego parku bodajże trzydziestu osób naraz. Wymaga się oczywiście zapewnienia gościom atrakcji, ale ponieważ na początku zbyt wielkiego ich wyboru nie mamy (i całe szczęście, bo dzięki temu się w tym wszystkim nie pogubimy!), wiec



cała trudność ogranicza się jedynie do odpowiedniego zaplanowania przestrzennego naszego parku. Co wbrew pozorom wcale proste nie jest, uwzględnić musimy praktycznie wszystkie późniejsze modyfikacje nasze-

Zanim się jednak w te niuanse wgłębię, przedstawię pokrótce ogólne zalożenia gry. Otóż sędziwy szef sieci wesołych miasteczek poszukuje swojego następcy, a szczęśliwym trafem to właśnie nasza oferta zdołała przedostać się przez sito działu kadr. Co jednak jeszcze o niczym nie świadczy, bo szefem zostaniemy dopiero w momencie, gdy uda się nam zgromadzić pięćdziesiąt jeden procent akcji firmy - a tego bez przekonania do siebie rady nadzorczej nie osiągniemy. Samo, nawet najbardziej wymuskane CV nie wystarczy - potrzebne są dobre wyniki w stawianiu nowych parków i zarządzaniu nimi.

Na sam początek oddaje się pod nasze dowództwo dopiero co zdobyte miejsce, na którym, z naszą pomocą, ma powstać utrzymany w najbardziej normalnym stylu (przynajmniej w porównaniu do dwóch pozostałych parków) - Land of Invention: śniegowa Polar Zone oraz egipsko-arabska Arabian Knights dołączą do niego nieco później. Właśnie, dołączą... Tak się bowiem składa, że choć zadania ograniczają się w danym momencie tylko do jednego z parków, to w trakcje rozgrywki ciągłe przeprowadzki z miejsca na miejsce będą niemal na porządku dziennym! I żeby nie było niedomówień - nasze centra rozrywki zastajemy po powrocie w takim stanie, w jakim je opuściliśmy!

Dzięki temu nie musimy co chwila zaczynać wszystkiego od nowa, ale oznacza to również, iż popełnione na początku błędy (zazwyczaj zresztą nieświadomie - w końcu dopiero co zaczynamy stawiać w tym biznesie swe pierwsze kroki) mogą się na nas zemścić dopiero po paru dniach grania! Niestety takie niebezpieczeństwo cały czas istnieje, ale na szczęcie każdą z wybudowanych atrakcji lub łączące je drogi można zniszczyć. Poza tym nowe zadania zaczynają się w większości przypadków od zdobycia przejścia do nowego obszaru, więc problem ten ogranicza się w

praktyce jedynie do odpowiedniego zaplanowania traktów komunikacyjnych, żeby później nie było problemu z zapewnieniem odwiedzającym dojścia do nowych atrakcji.

Nie da się bowiem ukryć, że choćby i najlepszy, naszym zdaniem, park rozrywki będzie niczym bez odwiedzających. Jak mówi stara handlowa zasada: "klient nasz pan", a nie inaczej jest i w przypadku SimCoastera. Zastosowano w nim bowiem całkiem skomplikowany model biznesowy. który w dodatku uwzględnia preferencje trzech różnych grup wiekowych dzieci, dorosłych i starszych. Dla każdej z nich wypadałoby mieć w naszym parku coś miłego - i to nie tylko z tego prostego powodu, że od czasu do czasu pojawiają się zadania, które wręcz nakazują takie działanie. Wiadomo przecież, że im więcej osób znajdzie u nas coś interesującego, tym więcej zarobimy - a co tu dużo mówić, parków nie buduje się przecież w celach charytatywnych!

Potrzeb ani nastrojów odwiedzających nasz przybytek osób nie musimy, rzecz jasna, zgadywać w ciemno. W grze dostępnych jest bowiem mnóstwo wszelakiego rodzaju statystyk, które dają nam pełen wgląd nie tylko w problemy zwiedzających, ale i naszych pracowników, tudzież określających popularność poszczególnych atrakcji. A że tych ostatnich jest w grze w sumie około stu (choć większość z nich musi zostać najpierw wymyślona przez naszych naukowców), nuda nam nie grozi. Tym bardziej że mamy wpływ niemal na wszystko: od wielkości napojów i liczby dodawanych do nich kostek lodu do liczby okrążeń, z których składa się pojedyncza przejażdżka naszą najlepszą kolejką, że o cenach nie wspomnę. Zdaję sobie wprawdzie sprawę, że tak wielka liczba detali nie każdemu musi przypaść do gustu, podobnie zresztą jak - dla mnie akurat wnoszące bardzo wiele dobrego - odgórnie narzucane zadania, ale jeśli ktoś woli niczym nieskrępowaną wolność, zawsze może wybrać RollerCo-

Żeby był to jednak wybór w pełni świadomy, pozwolę sobie na przedstawienie paru typowych zadań - wspomniana wcześniej konieczność przyciągnięcia do parku naraz aż trzydziestu gości wcale najbardziej oryginal-

na nie jest. Podobnie zresztą jak konieczność osuszenia bagna, wybudowania kładki czy usuniecia gruzowiska - ale, jak się te wszystkie zadania zbierze do kupy, całość okazuje sie może i niezbyt odkrywcza, jednak w żadnym razie nie nudna, a to iest przecież najważniejsze.

Poza zadaniami głównymi w grze można również podejmować się zadań pobocznych, które zazwyczaj nie sa niezbedne do wykonania, by przejść do dalszych etapów gry, ale pozwalają zdobyć dodatkowe akcje (a więc przybliżają moment naszego zwycięstwa). Poza tym zdobywamy dzieki ich wykonaniu dodatkowe fundusze oraz tak zwane złote bilety, które są konieczne do reaktywo-

wanie co bardziej wymyślnych (a przez to i bardziej atrakcyjnych dla odwiedzających) miejsc miłego spędzania czasu. Warto przy tym zauważyć, że dzięki podziałowi odwiedzających park osób, właściwie nie istnieją - w przeciwieństwie choćby do prequela SimCoastera - Sim Theme Park - budowle nikogo nie rajcujące. Przecież dziadków interesuje zupełnie co innego, przynajmniej, jeśli nie liczyć czystych toalet i punktów małej gastronomii, niż ich wnuków! Stad nawet i powolutku pływające łódki mogą być tu równie dochodowe, jak jeżąca włosy na głowie najszybsza kolejka górska światał Wracając jednak na chwile do zadań pobocznych - to, że są one w większości wypadków dobrowolne, nie znaczy, iż próba ich

wykonania nie może nas przyprawić o wrzody na żołądku. Członkowie rady nadzorczej nie lubią naszych porażek, w związku z czym po bodajże piątym oblaniu próby lądujemy na zielonej trawce! A przy niektórych zadániach trzeba się zdrowo napocić, bo takie na przykład utrzymanie wysokiego poziomu zadowolenia wśród pracowników przez dwa miesiące czy też wysokiej sprawności naszych urządzeń wcale do prostych rzeczy nie należy! Przed podjęciem się jakiegoś zadania należy więc dokładnie zapoznać się z jego wymaganiami oraz przewertować wszystkie dostępne w grze statystyki, żeby nie obudzić się później z ręką w nocniku tylko dlatego, że napoje źle się sprzedają, np. w czasie pory deszczowej.

Zostawmy jednak w spokoju przeróżne aspekty lawirowania między zadowoleniem klientów a wymaganiami rady nadzorczej. Zdaję sobie sprawe z faktu, że nie powiedziałem właściwie nic o pracownikach. których możemy w naszym parku zatrudnić, a jest ich przecież bardzo wielu: od strażników, przez inżynierów, naukowców, dozorców, do ogrodników - w dodatku można im wyznaczać miejsca działania, że o szkoleniach - często niezbędnych do wykonania zadań - nie wspomnę, ale.. Wiecie, rozumiecie - miejsce na łamach z gumy nie jest, a i instrukcji przepisywać raczej nie wypada. Poza tym o "managerowaniu" było już bardzo wiele, a przecież trzeba jeszcze napisać o wykonaniu

Jak to widać na screenach, do przedstawienia naszego parku wykorzystywany jest engine 3D, który w zasadzie jest nieco rozbudowaną wersją silnika stojącego za Sim Theme Parkiem. A to niestety zbyt dobrze się nie sprawdza, bo ciężko uznać SimCoastera za piękny czy superpłynny... Pobrze przynajmniej, że obecnie nie ma już problemów z oddalaniem kamery, bo w prequelu było to bardzo upie... znaczy się uciąźliwe. Obecnie nadal engine Bullfroga do najlepszych nie należy, ale jeśli tylko grafika nie jest dla kogoś najważniejsza (a w przypadku menedżerów zazwyczaj nie jest), można się do niej szybko i bezboleśnie przyzwyczaić, bo od strony funkcjonalnej jest właściwie bez zarzutu.

...przynajmniej do momentu, gdy nie zechce się swojego parku pozwiedzać za pomocą widoku FPP. W trybie tym atakowani jesteśmy nie tylko "poklatkową" animacją (gra chrupie nawet na mocnym sprzęcie!), ale i wszelkimi niedoskonałościami grafiki - relatywnie małą liczbą detali, pikselozą, rozmazaniem - ech, człowiek czuje się niemal jak na początku rewolucii 3D! Na szczeście można ten tryb omijać szerokim łukiem, nic z gry nie tracac - umieszczono go bowiem tylko jako przerywnik/ozdobnik (ozdobnik?!). Najlepiej o jego istnieniu w ogóle zapomnieć. Lepiej, choć i tak bez rewelacji, jest z dźwiękami i muzyką. Są, klimat oddają (np. krzyki dzieciaków w czasie jazdy na kolejce czy wymioty po), ale w pamięć nie

Niedociagniecia w grafice nie przeszkadzają jednak w dobrej zabawie w zarządzaniu, bo na bezproduktywne podziwianie widoków nie ma tu właściwie czasu. Owszem, możemy skorzystać z pauzy, ale jest to pauza absolutna, w czasie której nie można w naszym parku nic robić. W

prequelu było to notabene wielką wadą, bo stworzenie nowei koleiki zaimuje przecież dużo czasu życie w parku nie stoi w tym czasie w miejscu, a gotowe wzory kolejek nie każdemu muszą się podobać, ale teraz w grze dostępny jest specjalny edy-



tor kolejek. Dzięki temu na dopieszczenie swojego pomysłu można przeznaczyć choćby i całe popołudnie!

Ostateczna ocena SimCoastera jest więc, mimo wszystko, jak najbardziej pozytywna. Owszem, nie jest to może najlepiej wyglądający "symulator" wesołego miasteczka, ale dzięki fabule wyznaczającej grającemu cel, bezproblemowemu interfejsowi i przyzwoitej grafice gra spokojnie zasługuje na siedem punktów - a w dodatku jest także najprzyjemniejszym menedżerem tego typu! Wprawdzie nie doskonałym, ale czy to w końcu doskonałość stanowi o dobrei zabawie? Jeśli nawet tak, to nie w przypadku SimCoastera!

INFO · INFO · INFO

Dystrybutor: Internet:

Akcelerator:

- w końcu mamy jakąś fabulę! Irójwymiarowa grafika wielka liczba atrakcji
- praktycznie na wszystko ma
- się jakiś wplyw świetny edytor kolejek wiele gotowych kolejek bardzo duża różnorodność

frzy różniace sie "tematy

 wszystkim trzeba się srednia grafika w trybie FPP gra chrur

nawel na močnym

CD-ACTION 07/2001 Średnia grafika, wysoka grywalność.

Przyspieszony oddech, mocno rozszerzone źrenice, spotniałe dłonie. Żadne dźwięki z zewnątrz nie przedostają się do mojego umysłu. Patrze, przenikając wzrokiem przez stalowe bryly kolorowych bolidów i betonowy mór odgradzający pit stop od gorącej rzeki betonu. Tak, rzeka to właściwe określenie - rwąca i niebezpieczna, najszybsza rzeka świata, jedyna w swoim rodzaju, nie ma źródła ani ujścia, nie wpada do żadnego morza. Gdy zapragniesz w niej popływać, nie masz szans na wydostanie się na brzeg, możesz tylko płynąć z nurtem, wciąż szybciej.

R. Cox

wyrywa mnie przeszywający umysł ryk rozgrzewa-Zamykam na chwilę oczy i gdy ponownie je n. wszystko jest w porządku. Słyszę wrzaski podekscytokibiców i słowa otuchy ludzi z obsługi, którzy zapewniają mnie, że tym razem samochód wytrzyma i że już czas rozgrzać opony. Ostatnie polerowanie szyb, test hełmofonu i mogę podjechać na kolejne w moim życiu pole position na torze Daytona, czyli światowej stolicy wyścigów



Rozbudziłem waszą ciekawość? Chcecie wiedzieć, co jeszcze myśli kierowca 350-konnego potwora mknącego po zamkniętym betonowym torze?

Obejrzyjcie "Szybki jak błyskawica" z Tomem Cruisem, bo ja wam tego nie powiem. Powiem wam natomiast tro-



To już czwarta odsłona wyścigów Nascar w wykonaniu Papyrus Interactive, głównego propagatora wirtualnej wersii teiże formuły. Poprzednie "odcinki" bywały bardziej lub mniej udane, aczkolwiek dla prawdziwego konesera zawsze były nie lada gratką. Konesera, dla którego liczy się przede wszystkim

realizm jazdy, a nie przeszkadza mu ostatnia pozycja zajęta w kolejnych dziesięciu wyścigach. To nieco dziwne stwierdzenie wyjaśnię trochę niżej. gdyż najwyższa pora zapoznać się bliżej z produktem.

Następca z założenia ma być lepszy od poprzednika, z punktu widzenia konsumentów gier komputerowych to bardzo dobrze. Utwierdzają w tym

odbiorców producenci gier, gloryfikując każdy nowy produkt. W przypadku NA-SCAR 4 sprawa wyglądała podobnie czyli szumne wypowiedzi i dużo obiecanek. Biorąc pod uwagę fakt, że im dłuższy serial, tym kolejne odcinki nudniejsze, podszedłem do sprawy dość scep-

Już jednak na samym początku mój sceptycyzm zaczął topnieć. Pierwsze uruchomienie gry, a program sam dokonuje konfiguracji sprzętu i optymalizuje parametry graficzne. To pierwsza oznaka. że Papyrus poważnie podszedł do sprawy i nie poprzestał na gołosłownych zapowiedziach.

Zgodnie z konwencją pozostawiono do wyboru trzy tryby jazdy. Tryb treningowy, pojedynczy rajd i oczywiście

Zanim jednak zawalczycie o mistrzowskie trofeum sezonu 2001, warto poświęcić kilka godzin na naukę jazdy. Tak, co najmniej kilka godzin i to wtedy, gdy macie kierownicę i pedały, jako że nauka jazdy za pomocą klawiatury może zająć nawet kilka dni. Nie powinno was to dziwić z tego

względu, że Nascar to formuła, w której nie ma miejsca na zabawę - to nie jest żadna zręcznościówka, mimo istnienia odnośnej opcji w grze. Nascar to 100% symulacji, która oddaje realizm zmagań na betonowych torach Ameryki. Stąd mój wcześniejszy wtręt o koneserach, którzy, doceniając gatunek, są w stanie cierpliwie poznawać tajniki ustawiania i prowadzenia samochodu, aby później otrzymać nagrodę w postaci ujarzmionego potwora, który idealnie reaguje na najmniejsze drgnienie kierownicy.

Trudność jazdy rekompensuje widok samochodu poruszającego się po torze, który w niczym nie ustępuje relacjom sportowym oglądanym w telewizji. Takie wrażenia zapewnia nam wykorzystanie w grze wszystkich znanych efektów 3D. Piekne modele samochodów o bajecznie kolorowych karoseriach mienią się w promieniach słońca lub ociekają wodą podczas ulewnego deszczu. Dla dopełnienia rzeczywistych efektów uszkodzeń autorzy podczas konstruowania modeli bolidów posłużyli się dość niekonwencjonalną techniką: samochód składa się z czterech stref, z których każda ulega odpowiedniemu zniekształceniu w przypadku uderzenia, a o te przecież w Nascarze nietrudno. W efekcie karoseria zachowuje się w sposób dokładnie odpowiadający rzeczywistości. W przypadku ustawienia realistycznego stopnia uszkodzeń ma to wpływ na zachowanie samochodu na torze. Przełożenie uszkodzeń na właściwości jezdne jest w Nascarze o wiele bardziej dokładne niż, dajmy na to, w Collinie M2 i wedle zapewnień autorów - identyczne jak w rzeczywistości.

Nie ma mowy o jakimkolwiek odbijaniu się od band, gwałtownym hamowaniu czy też taranowaniu przeciwników. Każda szarża kończy się w najlepszym przypadku pęknieta opona i spadkiem mocy i czym tam jeszcze mogą zająć się nasi mechanicy. W gorszych scenariuszach dochodzi do niesamowitych karamboli, które w dużym stopniu przyciągają kibiców na tory formuły Nascar. Zbyt szybkie wejście w zakręt czy gwałtowne hamowa-



nie i pędzący grubó ponad 200 km/h potwór przejmuje kontrolę nad kierownicą i sam wybiera kierunek jazdy. W takich przypadkach nie pomoże żadne wspomaganie kierownicy czy ABS - takie są realia tego

Sztuka prowadzenia samochodu w Nascarze 4 to nie tylko praktyka. W parze z nią idzie teoretyczna wiedza dotycząca fizycznych parametrów samochodu. Więc zanim zgłosicie swój akces do wyścigu, dokładnie zapoznajcie się z własnym autem, przetestujcie wszelkie możliwe konfiguracje zawieszenia, rozkładu balastu, przyczepności kół, a dopiero wtedy możecie zabrać się za ambitniejsze zadania.

Przed każdym startem macie możliwość sprawdzenia nawierzchni i geometrii toru, co pozwoli wam na dokonanie niezbędnych poprawek.

Nie jest to bynajmniej kosmetyczny zabieg i nie sprowadza się tylko do zmiany opon, obniżenia zawieszenia czy wyboru skrzyni biegów (są trzy rodzaje). Gwarancją na zajęcie chociaż przedostatniego miejsca jest dokładne rozłożenie nacisku na przednią i tylną oś, rozmieszczenie balastu odpowiadające nachyleniom na torze oraz ustalenie optymalnych skoków skrzyni biegów czy określenie przyczepności dla każdego koła z osobna. To oczywiście tylko te najbardziej podstawowe zadania przygotowujące auto do wyścigu, więc nie powinno was już dziwić stwierdzenie o kilkudniowej

Powiedzmy, że trening i teorię mamy już zaliczone. Warto poświęcić kilka słów trasom, a właściwie torom. Poczynając od najstynniejszej Daytony, bez żadnego cenzusu możemy ścigać się na wszystkich oficjalnych torach Nascar, na których w tym roku rozgrywane są mistrzostwa. Wszystkie trasy zgodne z rzeczywistymi pierwowzorami obfitują, podobnie jak samocho

dy, w masę szczegółów (krzesełka na trybunach itp.) i są piekielnie nudne i brzydkie (chyba że komuś podoba się 2,5 mili wylanego betonu), ale nie ma co narzekać, gdyż z założenia Nascar 4 nie "służy" do podziwiania piękna naturalnych krajobrazów podczas niedzielnej przejażdżki.

Poza wspaniałym niebem, w które niestety rzadko kiedy możemy popatrzeć, atakuje nasz zmysł wzroku wspomniany już wcześniej beton i mknące po nim, widziane z najróżniejszych kamer, pojazdy. Jedynym urozmaiceniem dla oczu jest nieźle dopracowana i przedstawiona realistycznie ekipa techniczna w macierzystym boksie, która staje wręcz na głowie, aby w jak najkrótszym czasie zmienić przegrzane opony i zatankować paliwo, które samochód pochłania hektolitrami.

Graficznie Naskar prezentuje się perfekcyjnie, za co niestety trzeba słono zapłacić. Nie żeby nie

"chodził" na słabszym sprzecie, bo wystarczy P333 i 16 MB-towa karta, ale skrzydła rozwija dopiero przy PIII Geforsie Wymagania co do procesora wynikają z ilości niezwykle skomplikowanych obliczeń, których Nascar wymaga. Związane to jest z potrzebą generowania realistycznego wyglądu i zachowania boli-

dów w każdym momencie ruchu. Zadanie, jakby nie było, trudne, wziąwszy pod uwagę, że na linii startu może stanąć nawet 60 zawodników, z których każdy prezentuje inny profil jazdy.

Biorąc pod uwagę sytuację na torze w trakcie jazdy, jestem w stanie rozgrzeszyć producentów za brak w grze jakiejkolwiek muzyki. Poza niezłym i podnoszącym ciśnienie intro nie usłyszycie w Nascarze 4 ani jednego kawałka. Wydaje się to zrozumiałe podczas jazdy, która wymaga maksymalnego skupienia i koncentracji, ale dlaczego głucha cisza panuje w "garażu", w którym konfigu-

rujemy samochód? Brak muzyki rekompensuje w pewnym stopniu niesamowity dźwięk silnika, który w 100% odzwierciedla olbrzymią moc drzemiącą pod maską:

Poza tym nad twoimi poczynaniami w trakcie jazdy czuwa twój prowadzący.

Monitoruje stan samochodu i śledzi sytuację na torze, aby przekazać ci niezbędne wskazówki. W razie poważniejszej stłuczki pyta zaniepokojonym głosem, czy wszystko w porządku. Ot, miły facet, bez którego pomocy możesz niechcący zajechać drogę innym użytkownikom betonu, co w najlepszym przypadku spowoduje dyskwalifikację, a w najgorszym kasację kilkunastu samochodów.



Nascar Racing 4 wydaje się być idealnie dopracowanym produktem, który spełnia wszelkie wymagania stawiane symulatorom samochodowym sensu stricto. Realizm połączony ze wspaniałą grafiką powoduje, że gra na pewno znajdzie wielu odbiorców i to nie tylko wśród kibiców formuły Nascar.

INFO · INFO · INFO

Dystrybutor:
Play-il tel (018) 44405 Internet: www.sierra.com **Wymagania:** ²333 64 RAM, 32 MB karla

Akcelerator:

CD-ACTION 07/2001 Piękny realizm, piękna grafika

Recenzie

Oil Tycoon

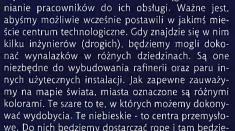
tekst ten ma być recenzją, a nie instrukcją do gry, le pozwolę sobie opisać nasze działania



Poczatki sa trudne

Oczywiście zaczynamy od wybrania naszej nazwy, nazwy kompani, jej kolorów itp. Natomiast właściwe działania na polu wydobywczym zaczynamy od wykupienia praw do wykonania odwiertów. Do dyspozycji mam kilka regionów na świecie. W każdym możemy postawić od dwóch do czterech wież wiertniczych. Praktycznie wszystkie odwierty kończą się sukcesem, z tym że jedne wcześniej, inne trochę później. Potem musimy zatrudnić górników i inżynierów, nabyć lub wziąć w leasing elementy platformy wiertniczej, ustawić zabezpieczenia i poziom wyżywienia załogi.

Dobra, wieża stoi. Ale to dopiero początek długiej i ciernistej drogi do mamony. Czeka nas jeszcze budowa zbiorników i rurociągów, zatrud-



my ją przerabiać na paliwo Instalacje do obróbki kopaliny i dalszej dystrybucji obrobionych paliw możemy postawić tylko w miastach przemysłowych

Trysneia ropa

Aby jednak móc dostarczyć olej. musimy wyczarterować tankowce lub zbudować stocznie i stworzyć własną flotyllę. Jak już możemy dostarczyć ropę do przetworzenia, to czekają na nas kolejne zadania: najpierw decyzja o profilu produkcyjnym rafinerii, potem stwo-

rzenie bazy transportu lądowego, ustalenie sposobu dystrybucji produktów oraz ich cen. Tak to w wielkim skrócie wygląda. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze wiele czynników. Zużywanie się sprzetu i transportu, wygasanie umów leasingowych i czarterów, sabotażyści konkurencii itd.

Rozgrywka

Możemy wybrać rozgrywkę turową lub w czasie rzeczywistym. Początkującym zalecam ten pierwszy rodzaj. W grze może brać udział do sześciu graczy. Można grać zarówno na jednym komputerze (tylko w rozgrywkę turowa), jak i poprzez sieć.

Pieniadze...

wydaje się bardzo łatwo. Niestety, nawet na najłatwiejszym poziomie ciężko jest zachować kruchą równowagę między kosztami a zyskami. Wydawałoby się, że 5 mln dolarów to dużo. Nawet się nie obejrzysz, jak będziesz musiał pożyczać od banku - zyski zyskami, a inwestować trzeba, bo inaczej konkurencja zje nas razem z butami. Trochę można podreperować budżet, grając na giełdzie. Jeśli naszym rywalem jest

komputer to naiłatwiej zaczekać, aż jego spółka wejdzie na parkiet, i kupić kilka pakietów jego akcji. Indeksy giełdowe komputerowego gracza prawie zawsze zwyżkują

Może jestem zbyt leniwy. ale, jak na mój gust, można by było w programie poprawić parę rzeczy. Chodzi głównie o możliwość zautomatyzowania kilku powtarzalnych funkcji. Za każdym razem gdy coś się dzieje, przy rozpoczęciu tury wita nas seria okienek

informacyjnych. Jeśli firma jest dobrze rozwinięta, to liczba okienek przechodzi w dziesiątki. Po pewnym czasie staje się nużące czytanie po raz kolejny, że zezłomowano nam ciężarówkę w Marsylii czy że na jakiejś wieży wygasła umowa leasingowa na wiertło. Możliwość ustawienia automatycznego przedłużenia wynajmu albo produkcja nowej ciężarówki natychmiast po zezłomowaniu starej uprościłyby rozgrywkę i pozwoliły w pełni skoncentrować się na strategii działania. Brakowało mi też podsumowania liczby i umiejscowienia naszych budynków. Gdy po paru dniach intensywnego grania zrobiłem sobie dwudniową przerwe, a potem powróciłem do Oil Tycoona, nie pamietałem, ile mam stoczni i centrów technologicznych i gdzie są one rozmieszczone. Musiałem przeszukiwać wszystkie miasta. Było to czasochłonne. A proste ich zestawienie ułatwiłoby zarówno sprawdzenie, jak stoimy z majątkiem, jak i szybkie rozdzielenie zadań

Grafika i muzyka

No cóż. Jedno i drugie rewelacyjne nie jest. Ale w końcu nie o to chodzi. Choć jednak w obecnej dobie rozwoju sprzętu, akceleratorów, można by było postarać się o trochę lepszy efekt. Zwłaszcza że inni udowodnili,

Podsumowanie

Solidna gra Zgodna z gatunkiem, działająca bezproblemowo. Niestety, nie zauważyłem żadnych nowinek i pomysłów wyróżniających ją spośród innych. No, może poza tematyką. Zapewni nam rozrywkę na kilka wieczorów. Jeśli szukarny dobrej gry ekonomicznej, która wymaga sporo uwagi i dobrego planowania, a jednocześnie

nie jest dla nas ważna ani grafika, ani muzyka, to trafiliśmy na właściwy produkt

INFO · INFO · INFO

Producent: Dystrybutor: Internet: hllp://www.oil-tycoon.de Wymagania: Win 9x, Direct X, SVGA, 32 MB RAM, Pentium 200 MMX Akcelerator:

Ocena:

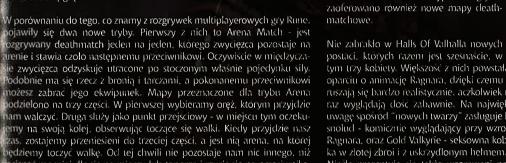
przestarzała grafika
 nic odkrywczego

Rune: Halls Of Valhalla

vna moda panuje wśród programistów z "cywilizowanych" krajów. Wystarczy, że jakaś siecz idniesie sukces, że sprzedaje się znakomicie, a producenci wykorzystują to jako doskonaly ekst do wydania multiplayerowego dodatku lub sequela. Tak było z Kwakiem i Nierzeczywi-i, a teraz jest podobnie z Rune'em. Zaiste dziwne to, a może tylko niepojęte dla kogoś, kto w kraju, w którym szybkie łącze jest równie nierealne jak nagle pojawienie się Titanica w im Jorku, i ma taki, a nie inny punkt widzenia.

Ulver 0132.Postfuturistika

ak j<mark>uż ze w</mark>stępu wiecie. Halls Of Valhalla w przeciwienstwie do Rune a oferuje jedynie tryb multiplayer. Przyn się, że w tym momencie byłem mocno szczarowany. Przy naszych łączach sieciówka ne ma racji bytu, a poza tym Rune nie wydaje mi się aż tak dobrą grą sieciową. żeby robić secialny dodatek. Lecz OK, zamiast marudzić mę się opisywaniem tego, co szczęsliwy właciel szybkiego łącza (istnieją tacy między giem a Odrą?) znajdzie w The Halls Of Valla. Takich osobnikow już na początku na ewno ucieszy fakt, że dodatek ten nie wymaga belnej wersji Rune a. Jest więc, można powie-



rugi tryb rozgrywki nosi tytul Head Ball - zasady są dość makabryczne, ale sują znakomicie do klimatu Rune'a. Wyobrazcie sobie bowiem planszę. której rozrzucone są szczątki przeciwnikow a twoim zadaniem jest

Imieszczenie obciętych lów w wyznaczonym do go punkcie, zanim doidną cię <u>żądni krwi</u> gowie Oczywiscie. to by byla za zabawa. dyby liczyło się tylko eszczanie w "bramgłów znalezionych na mi? Zadna Dlatego dstawa Head Balla jest mieszczanie głów w ramce", ale dopiero co iętych przeciwnikom ówczas gra nabiera ruleńców Wprawdzie nie zą się fragi, a gole, za

tore przyznawane są punkty - lecz czy to ma jakieś znaczenie? Ważne, aby ew łała się hektolitrami. Czasem sprawę komplikuje liczba "bramek". wiem na niektorych mapach znajduje się ich kilka. Częsc z nich ma iekszą wartość punktową (otrzymujemy więcej punktow), inne są oznaone kolorami i twoim zadaniem jest umieszczenie głowy w tej odpowiedliej. O tym. ile punktów otrzymasz za umieszczenie głowy w bramce. wiadujesz się w chwili, gdy obetniesz przeciwnikowi glowę. Wówczas dpowiedni komunikat zostaje wyświetlony na ekranie. W tak krwawej ozgrywce biorą udział dwie do czterech drużyn

wietny mieli pomysł programiści z Human Head, ale nie ustrzegli się lędów, bo choć gra się znakomicie, to można również wypatrzyć maleńkie uraczki, z których największym jest system punktacji, tak się bowiem składa, że nie ma ściśle określonego limitu głów, a komputer nie przejmuje



zaoferowano również nowe mapy death-

postaci, ktorych razem jest szesnaście, w tym trzy kobiety. Większość z nich powstała w oparciu o animację Ragnara, dzięki czemu poruszają się bardzo realistycznie, aczkolwiek nieraz wyglądają dosc zabawnie. Na największą uwagę sposrod "nowych twarzy" zasługuje krasnolud - komicznie wyglądający przy wzroście Ragnara, oraz Gold Valkyrie - seksowna kobietka w złotej zbroj i z uskrzydlonym hefmem ocisnac mocniej dlonie na mieczu lub toporze i rzucic się na przeciwnika. 💎 Nieżle prezentują się także wzorowani na wojownikach Ghengis Khana Mongol i Romulus, ktorzy, jak latwo się domyslic, powstali na fazie entuzjazmu wywolanego oskarowym "Gladiatorem"

> Ciężko jest napisac cos odkrywczego o grafice Halls Of Valhalla. Nie możecie się wszak spodziewac superniespodzianek, jeśli weżmiecie pod uwagę że jest to TYLKO dodatek. W dodatku przygotował go ten sam zespol grafikow. Wspaniale wypadła za to scieżka dzwiękowa, na której pojawiło się szesc nowych, specjalnie przygotowanych utworow. Można je odtwarzać także w wieży.

a sama muzyka jest jakby bardziej zainfek<mark>owana ambiente</mark>m

Nie ma sensu rozpisywać się dłużej na Rune: Halls Of Valhalla. Powiem zatem tak - jesli macie dobry dostęp do Sieci i kochacie Rune, to musicie kupic Halls Of Valhalla. Oczywiście pod warunkiem, że cena nie będzie zbyt wygorowana, bo tak naprawdę to tylko trochę ponad trzydziesci plansz,

dwa nowe tryby i szesnascie nowych postaci



INFO · INFO · INFO

Producent: Dystrybutor: Play If tel. (018) 444058

Wymagania: P 300, 64 MB RAM, WIN 95/98/ Akcelerator:

nie wymaga Rune



CD-ACTION 07/2001

Niezłe, ale... nic nowego.

Lubisz Rune i masz Internet? CD-ACTION 07/200

Robot Arena

Modele pojazdów kierowane sygnałem radiowym nie są już u nas czymś wyjatkowym. Masowe produkcje staniały na tyle, że nawet ty możesz sobie kupić takie auto i to za niewiele więcej niż cena CDA. Pomyśl, jak miło będzie powiedzieć dziewczynie lub kumplom, że stałeś się właścicielem terenowego Cheeroke.

Czarny Iwan

Ach! Gdybym był

młotkowym.

paleni hobbyści poszli znacznie dalej. Już im nie wystarczały ścigi dopieszczonych, odwzorowanych w każdym szczególe nodeli pojazdów. Postanowili toczyć pojedynki, które niczym średniowieczne turnieje rycerskie mają wyłowić najlepszą z maszyn. Jak tego dokonać? Teoretycznie jest to proste - wystarczy wzmocnić standardową konstrukcję, dodać jej kilka systemów zaczepno-obronnych i wysłać w kierunku przeciwka. To już nie są plastikowe autka z szybkami z pleksiglasu, lecz metalowe kolosy wyposażone w wyrafinowane urządzenia mechaniczno-elektryczne. Ciężar niektórych jednostek dochodzi do 80 kilogramów, a broń zainstalowana na pokładzie tych potworów jest niebezpieczna nawet dla ludzi (wyobraźcie sobie samojeżdzącą piłe tarczową, która ma obroty wyższe niż Barracuda Segate).

Goście z Gabriel Interactive postanowili dać nam szansę skonstruowania takiego pojazdu i uczestniczenia w turnieju. Nie będziemy jednak musieli ślęczeć tygodniami z lutownicą w ręku, biegać po sklepach i

składowiskach złomu. Wystarczy, że zakupimy grę Robot Arena, a doświadczymy na własnej skórze emocji, które czują zawodowcy uprawia-

Zabawę rozpoczynamy w laboratorium, gdzie za 1000 \$ zakupimy odpowiednie elementy pojazdu i złożymy je do kupy. Podstawa to bryła wozu, czyli podwozie i nadwozie w jednym. Propozycji jest kilka, ale nasze możliwości wyznacza zasobność kieszeni. Standardowa, najtańsza pozycja to T600 Sport. Fundament ten pozwala na założeniu 10 peryferiów. Kryterium skuteczności mierzy się właśnie w odniesieniu do liczby wolnych miejsc na zainstalowanie pukawek i innych urządzeń oraz szybkości i zwrotności maszyny. Pojazdy w rodzaju poduszkowca mają mniejsze możliwości bitewne (tylko kilka slotów), ale za to pozwalają na przemieszczanie się ze znaczną szybkością.

Po zakupie bryki trzeba ją jeszcze odpowiednio wyposażyć. Zanim sięgniesz po jakieś działo do robienia kuku, koniecznie należy wzmocnić pancerz wozu. Tu wybór ogranicza się do kilku pozycji - najtańsza to tworzywo, najdroższa to oczywiście tytan. Po trudnej pod względem

finansowym decyzji można nareszcie zajrzeć do uzbrojenia. Bardzo się zdziwiłem, kiedy wśród różnego rodzaju pukawek zobaczyłem również swojskie młotki i topory, których nie powstydziłaby się pani na stoisku mięsnym. Takie właśnie "wynalazki" umieszczone na pojeździe będą narzędziem służącym do destrukcji przeciwnika. Możecie sobie wyobrazić masakrowanie samochodu za pomocą ciężkiego topora? A dwóch toporów? Trzech?

Na pewno byłoby miło zabrać się w ten sposób za auto sąsiada, ale na razie takie przeżycia bez konsekwencji policyjno-prawnych serwuje tylko Robot Arena. Przyznam szczerze, że początkowo zabawa bardzo mi się podobała. Założyłem na moją maszynę kilka siekier, dwa młoty i wyruszyłem do boju. Przeciwnik nie miał szans. Kiedy topory spadły na ego karoserię, został rozsiekany i w kilkanaście sekund zamienił się w kupę pociętego żelastwa. Poezja.

1000 \$ nagrody pozwala na szaleństwa w sklepie. Może teraz piłę tarczową? Albo taran lub te faine młoty pneumatyczne? Wybór jest spory, trzeba jednak pamietać o peryferiach. Aby móc walić przeciwnika po metalowym czerepie, konieczne są pojemne baterie, pojemniki ze spreżonym gazem itp. Te peryferia montuje się w tych

samych miejscach, w których instalujemy broń (oprócz baterii). Musimy więc wybrać, czy decydujemy się na kolejną pukawkę, czy może na lepszy napęd. Zła decyzja może oznaczać, że w decydującym momencie walki zabraknie nam prądu i nasza maszyna stanie się bezbronna jak niemowlak.

Pojedynki odbywają się na sześciu specjalnie przygotowanych do tego celu arenach. Na czym polega ich wyjątkowość? Na pewno te miejsca nie nadają się do gry w tenis lub biegów ze skokami przez płotki. Niemal na wszystkich umieszczono specjalne konstrukcje, które "urozmaicają" grę. Są to np. wyłaniające się z podłogi piły tarczowe czy też poziome, uderzające z potworną mocą stalowe dzidy itd. Areny zostały tak skonstruowane, że nawet teoretycznie słabsza jednostka ma możliwość biernej obrony. Wystarczy, że umiejętnie manewrujemy pomiędzy tymi gilotynami. Istnieje duża szansa, że to przeciwnik na nich ugrzęźnie i ostatecznie polegnie.

Czas każdego pojedynku wyznaczamy sami - maksymalny to pieć minut, jednak praktycznie nie zdarza się, aby walka trwała tak długo. Przeciwnik dąży ze wszystkich sił do natychmiastowej konfrontacji. Często robi to zupełnie bezmyślnie, najeżdżając wprost na pułapki. Komputerowe Al na pewno nie "błyszczy". Tu właśnie precyzuje się największy problem z Robot Areną. Przeciwników nie jest zbyt wielu. Aby pokonać wrogów, wystarczy ledwo godzina, może dwie, grania. Poziom trudności jest banalnie niski, Satysfakcja z takiej rzeźni jest niewielka, a kolejne tysiące dolców, które zasilają konto, nie robią już wrażenia. Po pokonaniu wszystkich kolesi zostajemy przeniesieni do trybu Custom. Walka jest ta sama, zasady zmieniają się o tyle, że możemy ustalić stawkę, którą zaryzykujemy (od 1000 do 10 000 \$). Ileż razy można jednak wygrywać? W końcu przypomina to kopanie leżącego. Niewiele czasu potrzeba na zakup dla naszego pojazdu najlepszego pancerza i broni. Przeciwnicy nie maja wówczas szans i w tym momencie gra staje się bezcelowa. Niestety, moment ten nadchodzi po... dwóch, trzech godzinach zabawy!

Robot Arena to gra na kilkadziesiąt minut. Całkiem fajny zamysł rozbił się jednak w trakcie realizacji projektu. Co z tego, że gra sie nawet miło, skoro zabawa trwa tak

INFO · INFO · INFO

sza jest ilość koniecznych czynności, tym trudniej nad wszystkim zapanować. Komputer oczywiście tego rodzaju problemów nie ma. Na dodatek twórcy wręcz chwalą się tym, że jednostki posiadają własną inteligencję i nie zawsze precyzyjnie wykonują rozkazy. Niby rewelacja - człowiek może czegoś nie usłyszeć, zapomnieć lub po prostu zrobić na przekór. W praktyce jednak wygląda to tak, że wolałbym nie opisywać moich wrażeń z uwagi na niepełnoletnich czytelników.

Podsumowując: jak widać, nie wystarczy rewelacyjny pomysł. Należy jeszcze znaleźć dla niego rewelacyjne zastosowanie, czego w Swarogu zabrakło. To smutne, że narzekając na monotonię i powtarzalność RTS--ów, muszę ocenić negatywnie grę, która próbowała wnieść coś nowego do tego gatunku, jednak niestety - efektem jest znaczne zmniejszenie grywalności, a przecież o nia chodzi.

Na negatywną ocenę Swaroga wpłynął również fakt, o którym wspomniałem na początku, mianowicie nieszcześni "Kranks". Rozumiem, że w przedstawionym konflikcie to oni sa "złymi", co zresztą potwierdza historia, ale nie jest to powód do ksenofobicznych dowcipów niskiego lotu. Tymcząsem w grze główny przywódca Niemców nazywa się Ulrich Von Schrullich, a nazwiska żołnierzy i chłopów to np. Hamburger, Hendehoh, Engels czy Cargenschelda (ta ostatnia to kobieta), Graficznie Niemcom dokopano, rysując kobiety jak czarownice, a chłopów (na-

zwanych "bauerami") jako spaślaków prosto z Oktoberfest, podczas gdy "nasi", to jasnowłosi młodzieńcy i zgrabne dziewoje. Dodatkowo Niemcami dowodzą zakonnicy, a w każdej z misji obowiązkowe jest (poza głównymi celami) wybicie wszystkich "pogan". Rozumiem zarty, wiem również, że podbój zachodniej słowiańszczyzny nie był najpiękniejszą kartą w historii Niemiec - jednak bez przesady. By może autorzy zreflektowali się, na zywając Niemców "Kranks" - ale dalei sa to Niemcy (nawet głosy postaci są w języku niemieckim).





Nie jestem germanofilem ani człowiekiem wierzącym, ale kpiny z jakiejkolwiek narodowości czy religii (chrześcijańscy mnisi przedstawieni wyłącznie jako zajadli mordercy niewinnych pogan) to IMHO zdecydowane przegięcie. W tym miejscu mój początkowy entuzjazm zniknął ostatecznie, ustępując miejsca zdegustowaniu i irytacji. Krótko mówiąc: nie polecam

INFO · INFO · INFO

Producent: Dystrybutor:

Internet:

Akcelerator:

stowiańska tematyka

Swarog

Dawno, dawno temu, kiedy strategie czasu rzeczywistego dopiero zaczynały zyskiwać popularność, rodzimi programiści postanowili pokazać, że Polacy nie gęsi, i uraczyli nas RTS-em pod tytułem Polanie. Jak na tamte czasy była to gra dość przyzwoita, a jej dodatkową zaletą była możliwość dowodzenia rzeczonymi Polanami, miło techcąca uczucia patriotyczne większości graczy.

Lord Y

miętając tamte czasy, z entuzjazmem (co dziwne, bo cho RTS-ów na komputerowym rynku nie brakuje, to obecnie ciężko już wycisnąć z tego gatunku cokolwiek oryginalnego) przystąpiłem do zbadania i zrecenzowania gry Swarog, której tytuł sugerował, że kolejny raz przyjdzie mi dowodzić słowiańskimi oddziałami. Od razu uprzedzę: nie jest to druga część Polan. Grę stworzyli rosyjscy programiści z Alawar Entertainment, co mnie zdziwiło, gdyż Swaroga wyznawano raczej na terenach obecnej Polski, ale okazało się, że autorzy właśnie "u nas" umiejscowili fabułę. Gra opowiada o konflikcie pogańskich Słowian z Niemcami, przy czym Niemcy pełnią tu role orków z Warcrafta (tzn. złych najeźdźców). Co ciekawe, autorzy nie nazwali stron "po imieniu". Niemcy to "Kranks", a Słowianie - "Luzhevyans". Szybko zrozumiałem dlaczego, ale o tym za chwile.

Jak w każdym RTS-ie, fabuła nie jest najważniejsza - liczy się "mięso" (budynki, jednostki, zasoby itp.) oraz wrażenia audiowizualne. Tutaj początkowo miałem mieszane uczucia. Grafika, mimo wysokiej rozdziel czości i sympatycznej, "pseudomangowej" kreski, na kolana nie rzuciła. Krzykliwe kolory w jednym miejscu rażą w oczy, a gdzie indziej powodują, że oddziały są prawie niewidoczne (choć to oczywiście moje osobiste odczucie). O "niewidocznych oddziałach" należałoby zresztą napisać w szerszym kontekście. Nie wiem, czy był to efekt zamierzony (kamuflaż), ale z pewnością nie ułatwiał gry. I tutaj pojawia się dylemat: czy kamuflaż (zwiększający przecież realizm gry) uznać za zaletę (nowy, oryginalny pomysł), czy wadę (mocno utrudnia). Piszę o tym, gdyż takich dylematów jest więcej. Swarog, jak rzadko który RTS, obfituje w innowacyjne rozwiązania. Większość z nich jest ciekawa i ma na celu zwiększenie realizmu gry, jednak w praktyce...

Na przykład wieśniacy... W Swarogu wreszcie nie biorą się znikąd. W grze występują kobiety i mężczyźni, a zwiększenie populacji przebiega w naturalny sposób (kobietę i mężczyznę należy razem zamknąć na farmie i nie dać im TV:)). Niektóre zajęcia (budowanie, rąbanie drewna itp.) są wyłącznie domeną mężczyzn, natomiast np. uprawiać warzywa mogą wyłącznie kobiety. Dzieci dość szybko dojrzewają, a po dłuższym czasie najstarsze pokolenie po prostu wymiera. Niby realizm jak się patrzy. Tyle że do rzeczywistości wciąż daleko. Np. kobiety bez oporów poczynają dzieci z własnymi synami (hm!!!), a starzenie się nie obejmuje chłopów



wiecznie młodzi). Nie to jednak jest problemem. W grze, która toczy się w czasie rzeczywistym, gracz musi samodzielnie kontrolować wiele jednostek równocześnie. Nie muszę chyba mówić, że im więk-

wvszkolonych na

żołnierzy. (ci są



Zamiast wstępu pozwolę sobie na początek na małą dygresję, tak się bowiem składa, że gra Głupki z Kosmosu (angielski tytuł: Stupid Invanders) jest od wielu miesięcy bohaterem pewnego żartu krążącego po branży komputerowej. Otóż kilkanaście miesięcy temu recenzja tej gry ukazała się w jednym z konkurencyjnych pism. Biorąc pod uwagę fakt, że Glupki z Kosmosu były wówczas we wczesnej fazie powstawania, taki wyczyn zasługuje na miejsce w Księdze Rekordów Guinessa. Chyba że panowie z pisma XX w przyszłości mają zamiar napisać recenzję na podstawie samego pomystu na grę, a nie - jak to miato miejsce w przypadku Stupid Invanders - po ujrzeniu w Sieci kilku screenów.

Ulver 0132.Postfuturistika



mo jednak leżącego się nie kopie, a zatem skończę w tym iscu z zartami na temat pisma XX i zajmę się opisywaniem ków z Kosmosu. Od razu uprzedzam, że gra ta, wbrew pozorom, nie jest przeznaczona dla młodych graczy. Wręcz przeciwnie, zawiera sporą dawkę słownictwa i zachowań przeznaczonych dla starszych odbiorców. Dlatego na pudełku znajdzie się naklejka "Dozwolone

Pięciu zagubionych kosmitów

Bohaterami Głupków z Kosmosu jest pięciu beznadziejnie głupich kosmitów. Bud, Gorgious, Stereo, Étno i Candy przypadkiem trafili na

Bohaterowie

Bud - typowy produkt MTV. Cały czas siedzi z nosem przyklejonym do telewizora, a jego iloraz inteligencji wynosi mniej więcej tyle samo co waga batonika Venus.

Candy - ta mala zielona kosmitka ma prawdziwe problemy. Marzy jej się zmiana plci i to właśnie dopinguje ją do opuszczenia Ziemi, albowiem na jej ojczystej planecie żyje pewien znany lekarz specjalizujący się w tego rodzaju zabiegach.

Etno - cichy i spokojny naukowiec wynalazca. Jest perfekcjonistą w każdym calu swego fioletowego ciala.

Stereo - dwugłowy zwariowany kosmita, którego każda głowa ma zawsze inne zdanie niż ta druga.

Gorgious - ten pacjent szczerze nie cierpi gatunku ludzkiego, z chęcią by się go pozbyl raz na zawsze. Bez przerwy także myśli o jedzeniu.



Budowi, udało się umknąć. Od tej chwili obu panom przyświeca całkowicie odmienny cel. Bud musi za wszelką cenę uwolnić towarzyszy, a Bolok chce go dopaść.

Tym wszystkim, którzy są niezorientowani w temacie, spiesze z wyjaśnieniem, że gra powstała na podstawie kreskówki Space Goofs, wyświetlanej w takich krajach, jak Francja, Anglia czy Niemcy. Fabuła gry może nie jest najwyższych lotów. lecz nie o to tutaj chodzi, a sama gra powala na kolana. Trudno mi w zasadzie wyjaśnić, dlaczego tak się dzieje, bo Głupki z Kosmosu opierają się na kontrastach. Z jednej strony mamy tu tony zwariowanego humoru i komiksową grafikę, z drugiej słownictwo oraz zachowanie niektórych postaci powoduje, że jest to gra

przeznaczona dla dorosłych. Jakby tego było mało, to gra nie jest zbyt trudna i skomplikowana jak na przygodówkę, nawet dziesięciolatek by sobie z nią poradził. Mimo tak wielkich kontrastów całość jest spójna i gwarantuje wyśmienitą zabawę. Gracz steruje na zmianę piątką zdrowo szurniętych kosmitów, choć - jakby się im bliżej przyjrzeć - odkryjemy, że mają oni typowe dla ludzkiej rasy charaktery i zachowania. Taki Bud niczym specjalnie nie różni się od przeciętnego amerykańskiego nastolatka, dla którego cały świat to telewizor. Etno natomiast jest typem, faceta spędzającego całe życie przed kompem, a jego powołaniem są mające ułatwić życie wynalazki. W sumie cała piątka uzupełnia się idealnie i tworzy ekipę wcale nie gorszą niż niejedna erpegowa drużyna. Poza Etnem reszta kosmitów jest raczej tępa i miałaby problemy z zawiązaniem sznurówki, ale na szczęście poziom trudności w Głupkach z Kosmosu nie jest zbyt wygórowany i nawet średnio inteligentny przedstawiciel rasy ludzkiej - mający do dyspozycji kompletnie głupiego kosmitę - poradzi sobie z wydostaniem ufoków z kłopotów.

Rozgrywka została całkowicie poświęcona zabawie, zatem ci z was, którzy w przygodówkach kochają ciężkie łamigłówki, mogą sobie odpuścić. W całej grze są bodajże dwie zagadki, przy których stracicie na pewno trochę więcej czasu. Natomiast, jeśli ktoś bawił się pierwszorzędnie przy, powiedzmy, Discworld 2, ten zakocha się także w Głupkach z Kosmosu. Głównie ze

względu na kilka ton humoru oraz wspaniałą oprawę audiowizualna, gdyż jeśli chodzi o poziom trudności, to Głupki są grą o wiele łatwiejszą. Wprawdzie Discworld 2 również nie należał do trudnych przygodówek, jednak zdarzało mi się w nim zaciąć, a w Głupkach raczej nikomu to nie gro-







Na lokacjach nie znajdziecie zbyt wielu przedmiotów przeznaczonych do użytku, a użycie ich nie powinno sprawić zbytnich kłopotów. albowiem wszystko zostało logicznie poukładane. Ót. chociażby w okacji kończącej pierwszą część gry Etno chce odzyskać ważną dokumentację ukrytą w sejfie. Komputer zbudowany przez Etno, a pilnujący dostępu do sejfu, jest jednak innego zdania i żąda w zamian spotkania ze swoim idolem - szczurem Morycem. Etno nie ma innego wyjścia, jak przemienić się za pomocą specjalnej maszyny w Moryca. Najpierw jednak musi naładować akumulator owej maszyny. I to wszystko, sami przyznacie, że nie należy to do zbyt trudnych zadań. Nieskomplikowana jest również interakcja z napotkanymi postaciami. W większości przypadków bez znaczenia jest, o co się spytasz czy jakiej udzielisz odpowiedzi aczkolwiek zdarzają się przypadki, kiedy zła odpowiedź kończy grę. jak to ma miejsce np. w czasie rozmowy Etna z komputerem. Prostotę rozgrywki znakomicie uzupełnia interfejs. Jak w najlepszych przygodówkach, kursor po najechaniu na przedmiot zamienia się w oko lub rękę. Przedmiot możesz obejrzeć, wziąć lub użyć.

O żesz...

Już kilkakrotnie wspominałem o humorze, który w dużym stopniu decyduje o atrakcyjności Głupków. Na pewno wzbudzi on u jednych graczy zachwyt, natomiast u innych niesmak. Ja sam mam trochę mieszane uczucia, bo o ile w takim Discworld 2 mieliśmy do czynienia z typowo angielskim, inteli-

To zaskakujące, jak taka prosta przygodówka pokroju Głupków z Kosmosu może wciaunać, ale jeśli weźmiemy pod uwage zalety gry, to owo zdziwienie szybko znika. Pozostaje natomiast radość, jaką czerpiemy z grania. Tona humoru. piekna grafika, niezapomniany dźwiek oraz nieskomplikowane zagadki - oto jak niewiele graczowi potrzebne jest do szcześcia.

gentnym humorem, to w Glupkach prezentuje on raczej klase znana wielbicielom takich seriali, jak "Świat wedle Bundych" czy "Kiepscy". Mnie to zbytnio nie przeszkadza, wszak gra jest skierowana do pełnoletnich odbiorców i taki humor pasuje do Głupków (tytuł bardzo adekwatny!). Nie pasuje mi tutaj jedynie kilka postaci, które spotykają nasi kosmici. Weźmy chociażby znerwicowanego i wulgarnego Świętego Mikołaja. Dzieci wyobrażają sobie go jako poczciwego staruszka, tymczasem jest on w grze



strasznie zgryźliwy, a jego słownictwo może szokować. Nie tylko dzieci Atakiem śmiechu pomieszanym ze zdziwieniem zareagowa-łem na widok i zachowanie niejakiego

Nelsona. Facet ten jest perwersyjny do szpiku kości. Paraduje po swym "gniazdku" ubrany w różowe królicze wdzian ko, a jego ulubionym zajęciem jest kręcenie filmów pornograficznych. Z kolei mieszkający na dachu bocian popisuje się gadką godną bywalców średnie klasy pubu w Kielcach (sorry Qn'ik) Jakby się jednak nad tym wszystkim dłużei zastanowić, to owe postacie sa doskonałą parodią pewnych grup spoecznych ludzkiego gatunku. Oczywiście są to raczej spora-

dyczne przypadki i w Głupkaci nie brakuje bardziej wyszukane

naszą planetę i właśnie

zamierzają się z niej za-

brać swoim kosmicz-

nym talerzem, gdy zja-

wia się łowca nagród,

Bolok, krzyżując im pla-

ny. Ów czarny charak-

ter został wynajęty

ne'a, aby złapać pięciu

biednych ufoków oraz

zarekwirować ich śro-

dek lokomocji. Boloko-

wi udało się zaskoczyć

nierozgarniętych kosmi-

tów i pewnie na tym by

się skończyła ta histo-

ria, gdyby nie fakt, że

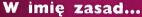
naigłupszemu z nich -

przez doktora Sakari-



Czy kosmici sa zieloni?

lie bez powodu zadalem powyższe pytanie, ponieważ wygląd nazych bohaterow przeczy utarteu wizerunkowi ufoka Jedynie Candy jest zielona i swym wyglądem przypomina kosmitów z kinovego (s)hitu "Kosmici atakują". Pozostalej czwórce znacznie bliżej do postaci z kreskówek (co chyba nie dziwi, zważywszy na telewizyjny rodowód Głupków) niż przybyszom z innej galaktyki. Grafika to zdecydowanie silny atut Głupków. Zawsze miałem słabość do takiej kreskówkowej szaty graficznej, a ta stworzona przez programistów Ubi Soft jest bajecznie kolorowa, zabawna i dokładna. Próżno szukać na lokacjach jakichś niedopracowanych szczegółów czy narzekać na wyglad trójwymiarowych postaci lub ich animacje. Nie bez przyczyny gra zajmuje aż cztery płyty Kapitalne są również cut-scenki oraz króciutkie animacje pojawiające się podczas gry. Dawka humoru zawarta w nich częstokroć przekracza dopuszczalne normy, czego efektem jest częste tarzanie się po podłodze w spazmach imiechu. Na plus grafiki należy zapisać zróżnicowanie lokacji. Akcja Głupków toczy się we wnętrzach domu, na statku kosmicznym Sakarine'a fermie krów i jej zakamarkach itd. Praktycznie: co inna lokacia - to odmienny klimat.



Recenzie

76

Zapewne pomimo wielu zalet Głupki byłyby kolejną niezauważoną przygodówką, gdyby nie perfekcyjna lokalizacja gry. Ma to zwłaszcza znaczenie w sferze dźwiękowej, która moim zdaniem przewyższa angielski oryginał Głosy naszych rodzimych lektorów lepiej służą postaciom, niż to miało miejsce w angielskiej wersji. Niekontrolowane wybuchy śmiechu wzbudziły we mnie kwestie wypowiadane przez Buda i Boloka ma tembi głosu identyczny jak najsławniejszy macho polskiego kina - Boguś L. Jestem pewien, że nieraz szczęka wam opadnie na podłogę, gdy usłyszycie gadki Boloka Natomiast głos Buda jest typowy dla kompletnej ofermy, idealnie pasuje do jego zachowa-nia Bardzo dobrze, choć może trochę niezrozumiale, spisuje się facet podkladający głos Sakarine a Problem w tym że wtrącane sa w jego kwestiach słowa niemiec kie, a on sam mówi z takim właśnie akcentem i chwilami nie mogłem się połapać, o czym on mówi. Od czego jednak napisy? Skoro już przy nich jesteśmy, to muszę zaznaczy że i one zostały profesjonal nie przygotowane. Literówek nie dostrzegłem, a sama czcionka przypadła mi do gustu, gdyż świet-

I odlecieli w strone...

swojej planety. Nie będę ukrywał, że nie przepadam za klasycznymi przygodówkami. Wydają mi się zwyczajnie nudne i stateczne. A jednak Głupki z Kosmosu urzekły mnie w równym stopniu co niegdyś Discworld 2. Nieskomplikowana, piekielnie zabawna z rewelacyjną oprawą graficzno-dźwiękową gra sprawia, że ciężko się od niej oderwać, zanim nie pojawi się na ekranie filmik końcowy. Wiem, iż prawdziwi fani przygodówek pokroju Generała wzruszą lekceważąco ramionami na widok Glupków, ale myślę, że wszyscy pozostali będą się przy tej grze bawić znakomicie, a przecież w tym sporcie o to chodzi Nie bez znaczenia na moją ocenę końcową wpływ ma absolutnie rewelacyjna lokalizacja. Jestem pewien, że gdy zagracie i posluchacie, jak mówią postacie, to przychylicie się do mojej opinii. Nie ma co się zastanawiać - jeśli kochacie humor, lubicie cieszyc oczy śliczną grafiką oraz uwiel-

biacie nie za trudne przygodówki, to Głupki z Kosmosu musza sie znalezć na waszej poł ce z grami 🔲



Niektóre postacie

nie pasuje do klimatu

Sakarine - naukowiec opętany manią "małych zielonych ludków". Jego życiowym celem jest poszukiwanie i łapanie kosmitów. To on daje Bolokowi zlecenie na schwytanie naszych pięciu ulubieńców. Jest mały, nerwowy i czesto

Bolok - łowca, który podejmie się za pieniądze każdego zlecenia. Prawdziwy zawodowiec i twardziel.

Igor - asystent Skakarine'a, pochodzący prawdopodobnie ze Wschodu, gdyż potrafi jedynie mówić "da".

Święty Mikołaj - z lekka nerwowy roznosiciel prezentów, który podczas wykonywania obowiązków służbowych utknął w kominie. Miał jednak pecha, gdyż natrafił na niego nierozgarnięty Bud.

Bocian - dziwny to bociek. Jest agresywny i wulgarny niczym gangster z filmów Scorcese. Mieszka oczywiście na

Nelson – postać jakby z innej bajki. Facet paraduje w stroju godnym króliczków Playboya, kręci zbereźne filmy na potrzeby Internetu, czyli mówiąc krótko: jest zdrowo walnięty. W jego lapy wpada też Candy.

Tonio - kolejny czarny charakter. Jest kosmicznym złodziejem mówiącym z włoskim akcentem i pałącym cygaro.

INFO . INFO . INFO

Producent:

Dystrybutor: Internet:

Wymagania: P 266₋16 MB RAM, Win 9x

Akcelerator:

potężna dawka humoru znakomita lokalizacja fantastyczna grafika i dźwięk

może nieco za krótka

Jcena:



orcer to prototypowa maszyna w stylu Robocopa. W przeciwieńie do tego ostatniego nie ma jednak ludzkich organów, lecz czystą ektronikę. Dziejowa misja Enforcera polega na uratowaniu Ziemi i kańców, którym zagraża, a jakże by inaczej, rasa Obcych. Oczywiście historia jest rozbudowana o parę innych szczegółów. lecz sam sens zadania jest właśnie taki. Jezeli zastanawiacie się teraz, gdzie podział się wielki protoplasta gry. czyli X-Com, to nie musicie się już tym martwić. Enforcer to lasyczna. bliska pamięci DOOM 2 gra akcji, a ze strategią ma tyle wspólnego co Miś Koralgol z Britney Spears

Enforcer jest robotem uniwersalnym. Ta wszechstronność oznacza, że może dzierzyć praktycznie każdą broń ręczną i instalować na swych metalowych ramionach całą masę dodatkowego sprzętu. Nie da się może z niego zrobić 1000, ale już praktyczny robot kuchenny jest w zasięgu jego możliwości. Trzeba też podkreślić, że Enforcer świetnie radzi sobie także z pukawkami ajeżdźców. A propos pukawek. Rusznica zadająca szczególnie bolesną nierć to The Blade Launcher. Pukawka ta jest właściwie wyrzutnia pił tarczowych. Co ciekawe, kiedy ostrze leci, zachowuje się "normalnie", lecz gdy natrafi na żywy cel. zaczyna obracać się i szarpać z niesamowitą mocą. Wygląda to, jakby ktoś szlachtował świnię za pomocą grabi, ale za to nie mozna odmówić tej metodzie skutecznościli

lnną zabawką i jednym z podstawowych narzędzi aktywnego oporu jest miotacz płomieni. Kiedy zobaczyłem go w działaniu, łza zakręciła mi się w oku na wspomnienie ambitnej gry pod tytułem Postal. Co prawda, głupie



ufoludki to nie to samo co rodzina farmera z południa Stanów, lecz nawet one ładnie poddają się działaniu zdrowego, oczyszczającego płomienia. Zabawek jest więcej. Lightening gun łączy przeciwników łukiem elektrycznym. Nie wiem czemu, ale przypomina mi to szaszłyk. Znajdzie się też klasyczny Grenade Launcher, dzięki któremu na ścianach i sufitach pojawią się czerwone, fantazyjne zacieki. Długo by jeszcze wymieniać. O wszystkich nowinkach niespodziankach informuje nas podczas gry prof. Standard - twórca i mentor Enforcera. To on zapamiętale konstruuje nowe zabawki dla robota, zajmuje się analizą jego postępów i wysyła go na pierwszą linię frontu.

Wyruszając na miasto, Enforcer co rusz natyka się na teleporty, którymi – ty nic więcej. zmierzają na naszą Błękitną Planetę hordy Obcych. Urządzenia przypominają

trochę analogiczne konstrukcje z Kissa Tutaj również trzeba je czym prędzej rozwalić: Początkowo zadanie to nie nastrecza wiele problemów. W kolejnych mi-

sjach nie jest już to możliwe. Częstotliwość teleportacji Obcych wzrasta, a jednorazowo ładuje się nawet kilkanaście ufoków. W krótkim czasie masz już na karku 30-40 wrogów. a każdy chce jak najszybciej zasmakować twojej krwi (hm.. czy może oleju). Wspomniany pęd ufoków pod lufę karabinów przypomina wam zapewne Serious Sama. Zasada rzeczywiście jest podobna. Goście idą, pędzą, biegną, toczą się ławą i nic ich nie zatrzyma. Poczujesz się jak żołnierz kosmosu na straconei pozvcii.



Początkowo wróg to typowe ufoludki, za którymi tak szalał Mulder. Stopniowo jednak pojawiają się coraz bardziej zajadłe, wielkie bestie, których można naprawdę się przestraszyć, a zabić toto jest diablo trudno. W UFO-Pedii na stronie http://www.xcomenforcer.com/Enforcer.html możecie poczytać o przeciwnikach i obejrzeć poszczególne stwory. Jest ich około 20 rodzajów, co powinno wystarczyć średnio zajadłemu zabójcy Obcych. Szkoda jednak, że jest to raczej mało emocjonujące zajęcie. Być może przeciwnicy nie mają tej jakości i klasy co kolesie bez głów z SS. Trudno właściwie powiedzieć, dlaczego, ale w X-Com: Enforcerze eksterminacja setek potworów to zajęcie odrobinę tylko ekscytujące. Sytuacji nie poprawia nawet to, że za każdego trupa dostajemy "data points". Jeżeli zbierzemy ich dostatecznie dużo. można podrasować sprzęt, którym zamiatamy wrogów (np. miotacz płomieni zyska dwie dodatkowe dysze). Ufoki gubią też inne fanty, więc ogólnie jest co robić na placu boju. Tyle tylko, że zadania wykonuje się niemal mechanicznie, a radości jest w tym tyle co w pustym słoiku.

X-Com: Enforcer został skonstruowany w oparciu o silnik z Unreala. Spodziewając się niesamowitych przeżyć, wytarłem nawet szkło monitora, aby nie uronić żadnego fragmentu olśniewającej graficzki. Niepotrzebnie. Owszem, plansze nie są brzydkie. Brakuje tu jednak klimatu, a lokacjom rozmachu i fantazji. Niczym bezbarwny widok z okna pociągu, kolejne plany nie różnią się wiele od poprzednich. Przemierza się je bez emocji i właściwie nawet nie bardzo zauważa. W Serious Samie, nawet w Kissie, potrafijem się zatrzymać i rozglądać tylko dlatego, aby podziwiać całą lokację. Dolina Królów z SS do tej pory robi na mnie wrażenie. Plansze z X-Com: Enforcera są po prostu

Miłym akcentem są za to dodatkowe i fajnie pomyślane plansze w stylu Pacmana lub Froggera. Dostać się na nie można tylko wówczas, jeżeli zbierze się w trakcie misji wszystkie bonusy, czyli litery układające się właśnie w to słowo ("BONUS"). Znajdujemy je tam, gdzie zawsze, czyli w najbardziej. nieprawdopodobnych miejscach na planszy.

absorbował mnie na około dwie, trzy godziny. Potem grałem już tylko z rozpędu. Giera z Infogrames to nieźle wykonana Wymagania: rozwałka, ale nieste-

X-Com: Enforcer za- INFO · INFO · INFO

Producent Dystrybutor:

Internet:

Akcelerator:

multiplayer: modem, LAN, • nie można zapisać gry prze

GameSpvArcade niezle pukawki i uzbrojenie

końcem levelu grafika i obiekty powtarzają

Ocena:

CD-ACTION 07/2001

Głupie i śmieszne! Śmieszne i głupie!

Dla rzeźników? CD-ACTION 07/2001



Dawno, dawno temu, kiedy byłem jeszcze zupełnie różowy, któryś z kumpli własną rękę, bo go dusiła". Nie wiedziałem wówczas, że mówił o podpatrzonym gdzieś filmie, i przyznaję, zrobiło mi się niezbyt przyjemnie: świat, w którym Niedługo później natrafilem na dzieło, z którego pochodziła powyższa scenanaturalnie myšlę tu o "Evil Dead 2", quasi-horrorze klasy B w reżyserii Sama Raini i z doskonatym Bruce'em Campbellem w roli Asha. W następnej swej odstonie horrer ten przerodził się w komedię – "Army of Darkness", film bez dwu zdań kultowy (prawo do wygłaszania takich sądów daje mi parenastokrotne, skromnie

Gem.ini

szę o tym wszystkim nie bez przyczyny - pretekstem, by oprzynudzać jest gra Army of Darkness, której, przyznaję się ez bicia, oczekiwałem z niecierpliwością, od chwili gdy po raz pierwszy THQ wypowiedziało się publicznie na temat Evil Dead: Hail to the King - nieformalnej, bo niekinowej części czwartej serii. Pobudzonej zupełnie tak jak wtedy wyobraźni nie trzeba było wiele, by przedstawić gdzieś po wewnętrznej stronie powiek obraz Ármii, w której to ja będę Ashem - słowem: idealnej. Wprawdzie po obejrzeniu pierwszych screenow zapał jakby przygasł, wciąż jednak tliła się iskierka nadziei, że to mogłyby być obrazki z wersji na PS One. Swiatełko to zdołało przetrwać

w warunkach ostrej konkurencji (wiecie, ja naprawdę lubię te filmy... do samej premiery gry). by w moment po tym. jak płytka dostała się w moje łapki, a niby-fotki z instalatora i idące w ślad za nimi intro zdawały się obiecywać, że już za moment rzeczywiście obejrzę coś na miarę części czwartej serii ozjarzyć się na chwilę i - nie da się ukryć - w parę sekund później zamigotać i zgasnąć bezpowiotnie.

> Hail to the King to action--adventure z ogromną przewagą tej pierwszej. Pierwszym kojarzącym się tytułem jest seria Resident Evil - tak jak tam, tła plansz są rysowane, one same ukazane z najprzeróżniejszych kątów, a wyzwanie stawiane przed bohaterem sprowadzić można do "przeżyć w obliczu przeważających sił wroga". I być może nie byłby to pomysł na komouterowe Evil Dead zły - Ash

piła fańcuchowa i setki stworów rodem z koszmarów sennych - no, może niezbyt ambitne, ale chociaż trochę zabawne. Nie stało się tak jednak -Hail to the King ssie pod każdym względem.

Najpoważniejszy zarzut - Evil Dead nie ma klimatu filmu. Nie pomógł nawet zabieg zatrudnienia w roli Asha... Asha, czyli samego Bruce'a Campbella. Film - mowa o Armii - był genialnym połączeniem humoru z horrorem - tu zabrakło tak humoru, jak i horroru. Nawet Bruce, wydaje się, dał sobie luz, tak jakby był świadom, że tej grze nawet on nie jest w stanie pomoc - w wypowiadanych przezeń kwestiach brak werwy. Klimat horroru, z kolei, niezbędny w grze, która z założenia ma troszkę straszyć, został zdeptany przez tabuny pojawiających się znikąd i, co gorsza, respawnujących non stop potworów. Niestety. Evil Dead przynależy do tych przemiłych gier, w których walka jest na tyle trudna i uciążliwa - z broni sprawdza się w praktyce jedynie piła łańcuchowa, bo broń palna po prostu nie nadąża wypluwać z siebie pocisków - że większość gry stanowi nie tyle walka. co przebieganie pomiędzy przeciwnikami... Warto dodac, że każda z plansz stanowi odrębna całość i jest wczytywana od początku, za każdym razem gdy na nią wchodzisz. co oznacza, że nie ma mowy o wyczyszczeniu ich na stałe - wracając, zostaniesz ponownie osaczony przez dyszące rządzą krwi i limfy stwory. Opis przejścia tej gry mogłby więc wyglądać następująco: przebiegnij przez planszę unikając zombi, przebiegnij przez planszę unikając szkieletów, podnies jakiś zbłąkany i wyraźnie "czujący się" nie na miejscu przedmiot, m in strony Necronomiconu, których przeczytanie odeśle cały ten nadprzyrodzony stuff wprost do diabła, czy gdzie tam przynależy po czym przebiegnij przez planszę...

Kolejnym powodem, by nie grać jest to, że Evil Dead: HttK jest po prostu brzydkie. Dwuwymiarowe (rysowane) tła są niewyrażne i rozmyte, postacie złożone ze zbyt małej liczby trójkątów, a ich animacja taka, że od razu dochodzimy do wniosku, iż nasz bohater pasuje do tych, z



którymi walczy (innymi słowy jest sztywny jak Czarny Iwan w poniedziałkowy poranek). Wyraźnie widoczny jest efekt soczewki - zniekształcenia linii prostych w narożnikach, nie sposób również podbić rozdzielczości z domyślnego 640 na 480 (a jak wiele zmienić może podbicie tejże o sto kilkadziesiąt punktów w pionie i poziomie - widać świetnie choćby w dodatkach do Icewind Dale czy Diablo II). Wszystko to sprawia, że w łapki wpada nam rzadki okaz produktu skrajnie nieudanego również pod względem oprawy

Cóż podsumowanie recenzji komputerowego Evil Dead winno być próbą dotarcia do przyczyn, przez które tak dobry materiał zrealizowany został tak potwornie słabo. Ja jednak ograniczę się do stwierdzenia, że naprawdę byłoby dla gry lepiej, gdyby kończyła się zaraz po filmiku wprowadzającym. Punkcik do w pełni zasłużonej jedynki dodaje jedynie Bruce Campbell himself. To jednak nie jest w stanie zmienić ostatecznego werdyktu, który jest jasny i przejrzysty: jeśli naprawdę nie musisz grać - nie graj; więcej - jeśli jesteś w stanie w jakikolwiek sposób, z poborem do wojska włącznie, uniknąć kontaktu z Hail to the King - zrób to: nie warto psuć sobie obrazu filmowego Evil Dead

INFO · INFO · INFO

Dystrybutor:

Internet: Wymagania: Win 9x/2K P300 64 MB RAM

Plusy: Minusy:
• Bruce Campbell (jednak) • wszystko poza Bruce'em Campbellem

Masz już



Premiera polskiego czasopisma Oficjalny Magazyn Playstation2 coraz bliżei...

Recenzie



Ghost

jest zainstalować małą, niezwykła, świeżo dostarczona gre Taki malutki, egzotyczny przerywnik pozwalający się od rzeczywistości. Jest on chwilowym i na vno ponadczasowym odwołaniem się do szczeniecych lat i zabaw ze zdalnie sterowanymi samochodami. Kilka prob stworzenia wyścigów z tego typu pojazdami, jakie widzieliśmy przez te lata, nie zainspirowało nikogo do wykreowania nowego gatunku gier. Jednak przy obowiązkowo zainstalowanej kierownicy i założonych sportowych rekawiczkach gra tego typu nadal potrafi przemówić do wyobraźni.

Odpalamy

W grze można wybrać 16 modeli samochodów spośród trzech kategorii. Twórcy podzielili pojazdy na następujące typy: powietrzna eksplozja (Aero

Blaster). demon prędkości (Speed Demon) i dzikie koła (Wild Wheels). Wraz z 24 trasami całość wygląda obiecująco. W programie namy pięć typów rozgrywek. Pozwolę sobie omówić je pokrótce.

Arcade

Klasyczny wyścig. Naszym zadaniem jest przybyć na metę na pierwszym miejscu. leden z trudniejszych trybów. W zasadzie nic dodać, nic ująć.



Jak sama nazwa wskazuje, jest to jazda na czas. Naszym zadaniem jest zrobienie tzw. rekordu okrążenia. Ciekawostką ułatwiającą nam bicie rekordów jest pojazd widmo towarzyszący nam od drugiego okrążenia. który przedstawia najlepszy przejazd. W tym wyścigu walczymy ze startu lotnego.

wać różną taktykę pokonywania tras i przeciwników.

Ta i ostatnia rozgrywka najbardziej przypadły mi do gustu. Tym razem mamy szansę pobawić się w powietrzne akrobacje naszym samochodem. Zabawa polega na tym, żeby na specjalnym torze w czasie 90 sekund nabic jak najwięcej punktów za triki. Dzięki specjalnemu ukształtowaniu toru. przypominającemu te dla wrotkarzy, możemy robić samochodem salta. wyskoki, pętle, śruby i różnego typu kombinacje tych elementów. Oczywiście najwyżej punktowane są kombinacje zakończone prawidłowym lądowaniem.

Championship

Czyli krótko mówiąc: mistrzostwa. Ta rozgrywka jest kombinacją wszystkich poprzednich. Możemy jednocześnie prowadzić kilka mistrzostw, a ich wyniki są zapisywane w tzw. slotach. Mamy ich do dyspozycji osiem. Walke zaczynamy od wyboru sponsora, który wybuli odpowiednią liczbę kasy na nasz sprzęt. Następnie wybieramy samochód, który możemy od razu zmodyfikować (o ile starczy nam pieniędzy), i zaczynamy rajd. Całe mistrzostwa składają się z 20 rajdów. Za każdy z nich zarabiamy jakieś pieniądze, które potem umożliwią nam rozbudowę i unowocześnianie naszego pojazdu. Co jakiś czas będziemy musieli przejechać bonusową rundę. Będzie to nie mniej, nie więcej tylko rozgrywka Stunt Challenge. Pozwoli ci ona nabić trochę punktów za triki i uzupełnić kabzę o dodatkowe pieniążki.

W czasie rajdu możesz wybrać jeden z dwóch celów: albo zarabianie kasy poprzez zbieranie punktów, które są przyznawane stosownie do zajetego miejsca, albo kolekcjonowanie punktów zwanych aeromilami. Są to spe-

cjalne punkty, które można zyskiwać, wykonując sensacyjne triki podczas rajdu. Nazwa słusznie wskazuje, że nabija się je głównie wtedy, gdy nasz pojazd jest w powietrzu. A na trasach zdarzać mu się to będzie nader czesto. Po zakończeniu rajdu jedne i drugie punkty przeliczane są na gotówkę. W przerwach pomiędzy rajdami nabywamy za nią różnego typu upgrade'y, np. mocniejsze i lepsze baterie, silniczki, resory, hamulce, przekładnie, obudowy, dopalacze i podwozia. Najlepiej jest, gdy zdobywamy aeromile i jednocześnie wygrywamy rajdy. No tak, ale łatwiej powiedzieć, niż zrobić.

Zaprojektowane trasy zapierają dech w piersiach. Pętla przy pętli, pochylone ściany, muldy i wyboje, serpentyny, przezroczyste tunele, ostre wzniesie-

graniczony. Najwyżej pur owane zaczynają się od "bec i" i są, jak się można dom nania. Najleplej jednak wy glądają triki wykonane fuksen Vp. po gwaltownym przyspi iesz w powietrze na kilka me trow I choc wteely naticześć myslisz: "Oby tylko udało m sie wylądować..." to w mie aeromil na przednim panelu tości, a potem lądujesz... albo nie. Lepiej wyładować, wy-

wrotka autka prawie zawsze kosztuje utrate zajmowa nego miejsca. Niestety, udane lądowanie jest trudne zdarza się rzadko. Tym bardziej smutne jest, że opcj. wyścigów ma kilka wad. Główną jest to, że samochór est zbyt łatwo wyrzucany z trasy, przez co bardzo trudno jest utrzymać się w grupie i jednocześnie nabijać punkty. Zatem jeśli schrzanisz jakiś trik, jesteś niejako automatycznie skazany na ostatnie miejsce w rajdzie. Wiec praktycznie zawsze, co jest mocno prawdopodobne, bedziesz spadał na szósta pozycie wśród sześciu startujących. A szkoda, bo niektóre z trików bywają bardzo efektowne. Największe wrażenie wywołują oczywiście te najbardziej niebezpieczne.

Jak pewnie zauważycie w czasie gry, czasem uderzenie w bandę spowoduje spowolnienie lub wyrzucenie samochodu, ale czasem, gdy trafimy w odpowiednią ścianę i pod dobrym kątem, nasz pojazd dostaje solidnego kopa i przez pewien czas osiąga prędkość sporo większą od rywali.

Fuks

Wykonanie triku bywa trudne, choć - z drugiej strony - szczeście może ci dopomóc. Na jednej z tras zostałem ostro zepchnięty na bandę. Po odbiciu od niej uderzyłem w locie w inna, a to spowodowało, że samochód zawirował w powietrzu i lotem błyskawicy poleciałem do przodu, gdzie wyladowałem

spory kawałek przed rywalami. To pozwoliło mi spokojnie ukończyć rajd na pierwszym miejscu, a jednocześnie przyniosło solidny zasób punktów za triki. Ale taki fuks zdarzył mi się tylko raz.

Ładowanie baterii

Aha, uważaj też na energię samochodu. Nie należy zapominać, że sterujesz samochodem elektrycznym i akumulatory podczas jazdy wyczerpują się. Ale jak je naładować? Przecież nigdzie w grze nie ma takiej opcji? Twórcy Stunt GP rozwiązali to w dosyć ciekawy sposób. Otóż przejeźdżając trasę zauważysz, że przed metą jest odnoga prowadząca na jakąś rampę. Gdy twój samochód tam wjedzie, tracisz na chwile nad nim kontrole, a wokół niego pojawiają się jakieś iskry. Jeśli zerkniesz w tym czasie na pasek akumulatora, zauważysz, że szybko rośnie. Właśnie przejazd przez tę rampę to opcja ładowania. Musisz jednak uważać, kiedy to robisz, bo każdy wjazd tam powoduje stratę kilku cennych sekund, a to może zepchnąć cię na dalsze miejsce w grupie.

Porady

Podczas mistrzostw najbardziej opłacalne są punkty za miejsca. Ale nie martw się. Jeśli zdarzy ci się, że stracisz spory dystans do grupy, odpus

estore office speaking works to polycome as the minute works and a support of the polycome in the polycome and the polycome a multine tex sa proelicens na gorowke I co prawda, trzeba się solidnie Hanterowsk, ulby eclobyc ich sporo, ale być może załapiesz ich na tyle dużo, by takupic miss cenny upgrade i w następnym wyścigu pokonać rywali.

Pierwsze wratenie w Stunt GP to grafika: Czysta i Iśniąca. Wygładzona w każdym zaju sz jazyjemnie się steruje. Rewelacyjnie kolorowe trasy. Szybka płysty animacja. Widać, że tworcy programu wiedzą, do czego wykorzystu-

je się akceleratory. Część tras będziesz pokonywał w nocy przy sztucznym świetle. I tu przekonasz e. Jak złudne potrafia być cienie.

czasie gry panuje prawdziwie rajdowa atmosera. Częściowo jest to również zasługa muzyki i udźwiękowienia, które sprawiają wrażenie, jak y pochodziły z filmu "Szybki jak błyskawica" z omem Cruise'em. Mimo że mamy do czynienia malymi, elektrycznymi zabawkami, to brzmienia ich silników i opon nie powstydziłyby się poważne samochody sportowe.

Klawiszologia

Sterowanie jest w sumie bardzo proste i ogranicza się do klawiszy kursorów. Oprocz tego używa się klawiszy: Shift - do wykonywania krobacji, CTRL - do dopalacza, Enter - do

klaksonu oraz ESC jako nauga lub wyl-



Wrażenia

W grach samochodowych zawsze podobało mi sie efektowne wypadanie z toru lub koziołkowanie w powietrzu po zderzeniu z dużą prędkością z bandą czy innym pojazdem. Ta gra w końcu zaspokaja moje 'mordercze" instynkty. Niestety. w części rajdowej poziom trudności jest wysoki nawet dla wprawnych graczy. A jednoczesne wygrywanie wyścigów przy dużej liczbie punktów zdobytych za triki, wydaje się prawie niemożliwe. mówiąc. Stunt GP jest solidną rajdówką, przy której wielerost od będzie się dobrze bawić. Dzięki temu, że nie jest to klasyczny was kto pierwszy ten lepszy, ale zawiera sporo cielkawych i falmie skangini nych elementów, wciągneta mnie mocno. Przy niei przestalem zapwoda upływ czasu. Gdyby nie potrząśnieto mnie w pewyyn momence za n pewnie bym nie zauważył, że ktos cos do mnie mowi.

Premiera polskiej wersji tej gry przewidziana Jest na may Planowana cena: 49 zł. a także prostota obuługi czyni z niej nieżla propozycję na domowa i nodzinna rozrawke Ocena:

INFO · INFO · INFO

Internet:

niezła grywalność ładne i ciekawe trasy prostota obslugi

tatwo wypaść z trasy

European

Super League

Przewrotny tytuł swej grze nadali programiści Virgin Interactive. Jeśli interesujecie się piłką kopaną, to zapewne wiecie że część europejskich "średniaków" - niezadowolona z obeo formuly Ligi Mistrzów - zamierza stworzyć własne rozgrywk nego mieliśmy w tym sezonie w koszykarskiej Eurolidze i czone, że do podobnego rozłamu dojdzie wkrótce w obo chwili do tego pomysłu palą się prezesi jakichś 15-20 l takie słabe, bo przecież są wśród buntowników czoło belgijskie czy szkockie.

Bambino de Bodom 0132.Postfuturistika

Nie wspominając już o giganty ostatnich sezonach. 7 drugiei marzą o porzuceniu lig krajov słaby im jeszcze większe zyski symulacjach piłki kopanej po Eidos gierki z serii UEFA Char jej cześć była całkiem niezła przekonałem po dotarciu do o to nic innego niż gra mająca g Ligi Mistrzów. Tytuł oczywiście musi być taki, a i va do nazwy. Nazwa European Super League czy na jednak wielkiego znaczenia, bo i tak w grze w z Ligi Mistrzów.



ka powstała niejako przy okaz iło się w oczywisty sposób na grywalnośc v interfei sie. Niech ktoś mi bowiem wy można używać w menusach my a i klawisze proponowane przez rozsądnie (czytaj użytecznie) rozn

4 HIERRO

na UFFA

konsolowe wady gierka

wyraźnie odstaje od tyj

z myślą o pecetach.

tworzonych przede wszystki



przykuło uwagę gracza. Zaletą jest natomiast fakt, że w ESL mamy do czynienia z prawdziwymi nazwami drużyn oraz nazwiskami piłkarzy. W piłkach kopanych różnie z tym bywa i byłem świadkiem już wielu zabawnych nazw czy nazwisk, więc ucieszyła mnie obecność np. Realu Morientesa, a nie Iskry Pasikurowice wraz z Mietkiem Krzywonogiem. nna sprawa, że drużyn do wyboru jest zaledwie kilkanaście.

łów nie mogę powiedzieć o grywalności iest to tylko konwersia i teoretyczlecz uczyniłbym tak, gdyby zecież swego czasu Premier 001, choć realizm ta



procentach przypadków, gdy zawodnik am z moim bramkarzem, to jest ewidentraz zdarzyło mi się bez piłki wjechać zeciwnika i jak myślicie: czy rozległ się można jeszcze wymieniać minusy co? Może ktoś lubi konsole i taka się spodoba? Chociaż nie zmienię li szukasz dobrej zabawy, to sięgnij

gue wyłamali się graficy, którzy jeśli tylko pominiemy to, co niczym sprzed czterech, pięciu turalnie, komicznie przyjmują kontrast z pozostałą częścią elnione kibicami stadiony nie rts w Fifie, choć może nie są tak stacie piłkarzy, a zwłaszcza ich anej Fify, programistom Virgin w duży stopniu prawdziwych

Trochę ciekawostek o Pucharze Mistrzów

- Pierwszy mecz w rozprywkach PEMK miał miejsce 4 września 1955 roku w Lizbonie. Spotkały się w nim Sporting Lizbona i Partizan Belgrad. Mecz zakończył się wynikiem 3.3, a obejrzało go około 30 000 widzów.
- Pierwszego gola w historii zdobył w 14 minucie Joan Martinsa (Sporting).
- Pierwszym triumfatorem był Real Madryt, pokonując w finale francuski Stade de Reims 4:3.
- Pierwszą bramkę w mecząch finalowych zdobył w 6 minucie Leblond (Stade de Reims).
- Pierwszy finał z dogrywką miał miejsce w sezonie 1957/58.
- Pierwszą zółtą kartkę w spotkaniu finalowym ujrzał zawodnik Interu Mediolan Boninsegna, Miało to miejsce w finale sezonu 1971/72. Mecz Ajax Amsterdam - Inter Mediolan (2:0).
- Do tej pory triumf święciło 21 klubów z 10 krajów.
- Najwięcej zwyciestw w meczach finalowych maja kluby z Hiszpanii, Włoch i Anglii po 9.
- Najbardziej utytutowany jest Real Madryt posiadający na koncie 8 triumfów.
- Do tej pory tylko raz zdarzyło się, aby mecz finatowy nie został rozstrzygnięty po dogrywce i musiał zostać powtórzony (nie rozgrywano jeszcze wtedy serii rzutów karnych). Miało to miejsce w sezonie 1973/74, a w
- finale spotkaly się jedenastki Bayernu Monachium i Altetico Madryt. Sedziowie do tei pory w meczach finalowych pokazali 81 żółtych kartek.
- Do tei porv sedziowie w meczu finatowym nie pokazali kartki czerwonei.
- Najwięcej bramek (10) w meczu finalowym padło w sezonie 1959/60 w spotkaniu Real Madryt Eintracht Frank-
- Najwięcej bramek (4) w meczu finalowym zdobył w sezonie 1959/60 Ferenc Puskás.
- W 10 meczach finalowych potrzebna była dogrywka.
- Rzuty karne o triumfie decydowały w 5 przypadkach
- W meczach finalowych padło do tej pory 121 goli (zadnego samobójczego).
- Mecze finalowe na stadionach obejrzało 2 963 595 widzów

Źródło: http://www.pai.com.pl

nie ma żadnych wątpliwości, kto Grafika stoi zatem na przyzwodziej szkoda, że programiści nie iach, Identyczny grzech popełnili ní za dźwięk. Na trybunach najwye oglądający na co dzień konkursy ciszy, która panuje nad stadionem, ijącą muchę. Jeszcze bardziej irytuskiego. Bardziej przypomina gwizd

aby na pewno była konieczna Raczej nie, i szefowie Virgin sprawę, skrzętnie ukrywając European Super League. nie ma ona co się równać z



Sports czy Eidos Nawet naiwieksi zapaleńcy piłek kopanych mogą 9 MORIENTES z czystym sumieniem pominąć

INFO · INFO · INFO Producent:

European Super Leagu

Dystrybutor:

nternet:

Plusy:

• hrmm... może niezla grafika?

• typowa konsolówka, która nie sprawdza się na blaszaku

• animacje

• ktopotliwy interlejs

• brzydkie menusy

• nieatrakcycine tryby czorzywki

- brzydkie menusy
 nieatrakcyjne tryby rozgrywk

CD-ACTION 07/2001 Liga średniaków El General Magnifico



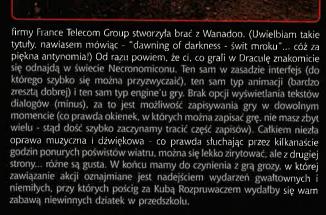
Necronomicon

za życia w zasadzie niewiele publikował, podczas gdy tamci dła uznanych w Europie pism i wydawnictw. Wszystko jest prawdą - ale prawdziwy jest też pogląd, że H.P.L. był pierwszym, który odważył się na stworzenie własnej mitologii i własnego świata, niby realnego, a przecież rożniącego się od naszego - bo niechże mi kto powie, gdzie na mapie Stanów jest miasto Arkham? Jeżeli ktoś rzeknie, że H.P.L. przelewał na papier własne fobie i leki, będzie miał rację. Nowa Anglia nie jest aż tak ponurym miejscem, jak to opisywał Lovecraft, ale pisarz widywał okolicę głównie wieczorami i w nocy, bo nie żywiąc zbyt wielkiej admiracji dla ziomków, najczęściej za dnia przesiadywał w domu (miał też nadopiekuńczą matkę). Znawcy jego twórczości poznają opisywane przez niego miejscowości w niektórych realnie istniejących miasteczkach, ale istotną wartością prozy H.P.L. jest to. że wymyślił pewną koncepcję, wedle której ludzkość jest igraszką sił znacznie potężniejszych i bardziej złośliwych od naszego poczciwego Szatana (którego działania są w końcu przewidywalne) i że jeżeli jakieś licho obudzi te drzemiące na nasze szczęście siły (Starych Bogów Cthulu), mamy generalnie przerąbane jak Mały Drwal na Wielkiej

Przy tym wszystkim dobrze jest jednak pamiętać, że najbardziej poczytny nie znaczy najlepszy... a fakt, że ktoś dmie w najgłośniejszą rurę, nie znaczy że będzie go słychać za lat powiedzmy, pięćdziesiąt.

> W centrum stworzonej przez Lovecrafta Nowej Anglii leży miasteczko Arkham, ale gdzie dokładnie, tego nikt nie wie Zaś w bibliotece Uniwersytetu Arkham jedno z pierwszych miejsc zajmuje Necronomi-con - "Księga Umarlych" Jest to dzieło z gatunku tych, które znacznie by polepszyły szanse ludzkości na świetlaną przyszłość, gdyby w ogóle NIE zostały napisane. I tak dochodzimy do tytułu gry. którą twórcy poświęcili pamięci Lovecrafta:

> > Necronomicon: The Dawning of Darkness to gra, jaką za pośrednictwem znanej nam skądinąd (Dracula: Zmartwychwstanie)



Gra nastrojem i treścią przypomina bardzo dobrą grę Shadow of the Comet, którą kilka lat temu wypuścili chłopcy z Infogramesa. Animujesz w niej działania młodego prywatnego detektywa - Williama Stantona. któremu przyjdzie wyjaśnić serię tajemniczych wydarzeń dziejących się w okolicy miasteczka Pewtuxet w Nowej Anglii. Niejaki doktor Eagleton zleca Stantonowi rozwianie podejrzeń, jakie zaciążyły na jednym z jego klientów. Wydarzenia sięgają korzeniami w przeszłość... bardziej za-

mierzchłą, niżby mogło się zdawać. Naszemu bohaterowi oczywiście przyjdzie ratować ludzkość .. co też uczyni, bo nie będzie miał wyboru. W sprawę zamieszani są - jak się okazuje - mieszkańcy Transylwanii, znani nam już z poprzednich produkcji F.T. i mroczne bóstwa Cthulu - co jest ze strony programistów Wanadoo nie lada wyczynem, bo powiązać Lovecrafta z twórczością Stokesa, to sztuka nie byle jaka. Na dodatek mamy alchemię, mumie i starożytne, wzniesione z pewnością jeszcze przed Potopem, miasta.

Gra jednak wydała mi się trochę nierówna to znaczy, że w zasadzie prowadzi gracza jakby za rękę. Jeżeli w danym momencie na konkretnej lokacji niczego nie można zrobić. sygnalizuje to tępy niczym guzik kształt kursora. Człek się trochę czuje jak wiedziony za dłoń "inteligentny inaczej". Na domiar

Nastrój gry jest ponury jak sny Stalina. Mniej więcej w połowie zrobi się już tak ponuro, że trudno bardziei Może chęć zastraszenia gracza za wszelka cenę to jest jakaś tam filozofia, ale do mnie ona wcale nie urzemawia.

wszystkiego twórcy gry są najwyraźniej zwolennikami tezy, że graczowi należy maksymalnie ułatwić zabawę i na odpowiedniej stronie Internetu publikują poradnik pozwalający nawet idiocie przejść przez grę niczym kawałowi zjełczałego sadła przez jelita niskiego staruszka. Na kompakcie zaś jak byk stoi" adres strony, na której można znaleźć

to nie powinien mieć z tą grą kłopotów dobrze, że dobrze im tak Sytuacja taka mnie irytuje, wolę bowiem sam napinać intelektualną muskulaturę

Jako się rzekło: gra budzi uczucia mieszane zmiany lokacji czy w ogóle przemieszczanie odbywa się tu skokowo (co jest opcją w dzisiejszych czasach już nieco przestarzałą) Na domiar wszystkiego o ile animacjom postaci czy w ogóle scenkom animowanym niewiele można zarzucić, to lokacje wyglądaja na zrobione troche njedbale i w njezbyt wysokiej rozdzielczości (nie dam głowy, ale wydaje mi się, że jest to rozdzielczość 640 x

kiedy mu podano żylastą kurę: "...szanuję starość, ale nie u mnie na talerzu" Nastrój gry jest ponury jak sny Stalina - ale w końcu są ludzie. którzy płacą ciężkie pieniądze za zwiedzanie przeróżnych gabinetów grozy - więc ci z pewnością, grając w Necronomicona, nie zawiodą się. Innym jej raczej nie polecamy, gdyż mniej więcej w jej połowie zrobi się już tak ponuro, że trudno bardziej. Mroczne, opuszczone chaty, w których, nie wiedzieć kto, z niemałym trudem wybudował rozległe systemy podziemnych korytarzy, a w tych korytarzach ciemno, nieprzyjemnie - czort wie, co się czai za najbliższym zakrętem, zapałki wprawdzie są, ale się szybko kończą... jednym słowem, rzecz dla osób o nerwach niczym postronki. I w dodatku takich, co nie zapytają przytomnie, kto, u licha ciężkiego, kopał i licował kamieniami te korytarze, lochy, rył w ziemi maskował zapadnie... jednym słowem robił to, co licznej grupie biegłych rzemieślników kamieniarzy i ślusarzy zajętoby kilkanaście lat pod warunkiem, że nie musieliby tego wykonywać chyłkiem i skrycie. W końcu trzeba było gdzieś wynosić choćby ziemię z podkopów - o czym się przekonali np. jeńcy z

oflagów podczas ostat-

niej wojny. Twórcy gry

Necronomicon liczą zapewne na to, że

gracz - oczarowany ich

produktem - nie zada sobie kilku prostych

pytań. Nie wspomnę

już o takim drobiazgu

jak ten, że podziemne, prowadzone z ta-

kim rozmachem robo-

ty wymagałyby fortu-

ny, której właściciel mógłby Billa G posy-

łać po zapałki, wydanej zupełnie bez sen-

su. (To samo męczyto

mnie przy zabawie z

Diablo - skąd te rozga-

łęzione lochy w takiej

dechami zabitej wio-

sce?) W tym właśnie

upatruję wyższość po-

mysłu Brama Stokera

480 - co znowu już dziś nikogo nie zachwyci). Jak powiedział pewien pan.



- poddani hrabiego Draculi Zadunajskiego wszystko. Purytanów z Nowej Anglii skusić do tak nierozsądnych -

solucję do gry - jeżeli więc ktoś zna lengłydż, właśnie opisywanej też niewiele się różni wyglądem, Czemu wiec tamta

pogubił odciski. Widzę oczami duszy, jak się chłop

INFO · INFO · INFO

Producent: Dystrybutor: CODA_tel. (022) 864 78 25 Internet:

Wymagania: Windows 95/ 98/ME P 166 MHZ (zalecany P200) 32 MB RAM, kartii graficzna Akcelerator:

Minusy:

- nastrój grozy i zwątpienia grafika nie najwyższej

bbbb login

Erminal v.3

CD-ACTION 07/2001

Takie sobie.

www.valkiria.net

Rekruciel

Trwa nabór do Militarnej Sieci Valkiria

Myślisz, że jesteś wystarczająco dobry?

Myślisz, że potrzebujemy takich jak Ty?

Jesteś tego wart? Zaciagnij sie i odleć!

▼Jesteśmy

- ▶inni od innych
- ▶ najlepsi z najlepszych
- ▶najszybsi z najszybszych
- **▶** skromni

▼W V-Sieci znajdziesz

- ▶ podsystem RPG
- podsystem gier
- komputerowych
- sklep internetowy
- galerie
- konkursy, nagrody
- ▶aktualizacja co godzine
- ▶interaktywność do bólu
- ▶niespotykane rozwiazania
- ▶ pełna swoboda wypowiedzi
- ▶najszybszy zrzut gier i najlepsze ceny tylko dla żołnierzy Valkirii.
- Dołącz do najbardziej aktywnej społeczności graczy!

śnie strony, lecz pamiętaj też o ochranie

północnych krańców państwa. (Wikingo-

wie to wymagający przeciwnik.) Bliskość łańcucha górskiego dostarczy wszelkich

minerałów. Dodatkowo na północy two-

iei wysenki jest górka obfitującą w złoto. Najpierw uporaj się z dwoma wieżami.

nie mając rycerzy na drugim i trzecim poziomie, lepiej nie podchodź, gdyż

łucznicy zrobią sitko z twoich dzielnych

rycerzy. Gdy je zdobędziesz, postaw na

ich miejscu stocznie i zbuduj statki trans-

portowe do przewozu wojska. Nie powi-

nieneś się zbytnio ociągać, aby nie po-

zwolić przeciwnikowi na nagromadzenie

zbyt dużej armii, wtedy bitwa będzie się

przeciągać. Czekają na ciebie dwie nie-

spodzianki, które ułatwią ci trochę zada-

nie - na zachodzie twojej wyspy w krate-

rze (w kształcie koła) znajduje się pokaźna

kolekcja broni (ok. 50 łuków, 30 mieczy i

30 dmuchawek!!!), wiec czym prędzej

wyślij tam pionierów. Druga niespodzian-

ka jest trudniejsza do zdobycia, ale też

bardzo cenna, a chodzi o ok. 100 sztabek

złota i rudy do przetopienia!!! Jest się o co

starać. Złoto znajduje się na wyspie wikin-

gów, na jej północnym krańcu i trochę na

zachód od pobliskiej góry. Ale uważaj,

jest ono strzeżone przez ok. 20 gości z

toporkami, którzy tylko czyhają na nie-

uważnych. Tak więc nie daj się zasko-

3 Misja - dwóch na jednego...

Cel: podbij osiedla Rzymian i wikin-

CZVC..





Gdy już myślisz, że opanowałeś do perfekcji sztukę walki... bogowie zmienili zasady gry. I teraz musisz nauczyć się stosować odmienną taktykę, jeśli tego nie uczynisz - zginiesz.

Łukasz (SAVIOUR) Sawko

KAMPANIA "TRZY RASY" Misje Rzymian

1 Misja – zagrożenie z północy.

Cel: podbij osiedle wikingów na zachodzie wyspy.

Swoje osiedle wikingowie zaczynają budować od północnego zachodu no drugiej stronie pobliskiej zatoczki. Zamiast długich wędrówek żołnierzy do szybkiego wypadu na teren wroga możesz wykorzystać statek. Ekspansję powinieneś skierować na południe w celu pozyskania złóż węgla i rudy żelaza oraz na wschód, aby zajać złoża złota. I to właściwie wystarczy. ieszcze tylko troche mieisca na budynki gospodarcze i można się zająć tworze-



niem armii. Powinieneś o niej pomyśleć dość szybko i nienekany atakami sam zaatakować. Atakując od północy, pozbawisz wroga surowców mineralnych, a ten pozbawiony dostaw oręża nie będzie stawiał dużego oporu.

2 Misja - magia południa.

Cel: zniszcz małą świątynie na południowo - wschodnim krańcu królestwa

Dróg do ukończenia misji są dwie - zwyczajowo, idąc i łupiąc kolejne strażnice lub przerzucając wiekszość sił na południowo-zachodni kraniec mapy i koncentrując się na ataku na wieże przy świątyni znajdującej się na połudnjowo - wschodnim krańcu mapy. Lecz uważaj, gdyż jest silne strzeżona przez małe i duże wieże,



na których są obsadzeni łucznicy. Musisz pamiętać, że gdy zdecydujesz się zaatakować świątynię, to Majowie ściągną posiłki z całego państewka, więc za pomocą innej grupy żołnierzy powinieneś odciągnąć (na północy) uwagę od głównego natarcia. Rozbudowa nie powinna nastreczać ci problemów, gdyż złoża sa bogate i blisko od miejsca startowego. Bardzo duże zasoby złota znajdziesz na końcu pasma gor biegnącego na południu mapy oraz na górce w zachodniej jej części.

3 Misja - otoczeni.

Cel: zajmij święte ziemie wikingów i

Teraz musisz być dwukrotnie czujniejszy i sprytniejszy. W miarę szybko powinieneś być gotów wystawić na tyle silne wojsko. aby przynajmniej móc odpierać skutecznie ataki wrogich armii, co jest o tyle trudne, że nigdzie w pobliżu nie ma złoża złota. Swoją ekspansję zacznij w kierunku wschodnim ku wystającej części pasma górskiego (na nim znaidziesz wszystkie zasoby oprócz złota). W celu pozyskania



spodarować mała kotlinke na południowo-zachodnim skraju mapy. Po złoto musisz się udać w kierunku środkowej części mapy, tam gdzie łączą się dwa pasma górskie. W połowie ekranu - na zachód. po północnej stronie góry są upragnione złoża złota. Gdy przetopisz je na sztabki i uzbrojsz wojsko, możesz ruszać na państwo wikingów (północno-wschodnia część mapy). Na ich świętej ziemi stoi osag ogromnego wojownika chroniony przez okoliczne małe wieże i jedną dużą nie powinieneś mieć większych problemów. Natomiast znajdująca się na samym wschodzie święta ziemia Majów i stojąca tam wielka kamienna głowa nie są tak zdobyciu. Chronia ją trzy duże wieże obsadzone przez dobrze wyszkolonych łuczników. Do wykonania zadania musisz dobrze wyszkolić żołnierzy (trzeci poziom to nie przesada). Nie rzucaj naraz wszystkich jednostek, tylko konsekwentnie zdobywaj strażnicę po strażnicy.

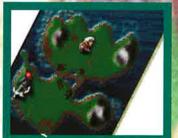
wegla i rudy żelaza możesz również zago-

Misje Wikingów

1 Misja - domy z kamienia.

Cel: pokonaj najeźdźców z północy.

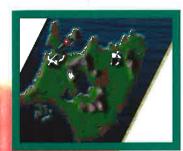
Teraz areną rozgrywek są jakby dwie wy spy, lecz połączone dwoma cienkim przesmykami w centralnej części mapy. Gdy zbudujesz przy nich po dwie wieże i obstawisz wojskiem, pozbędziesz się groźby niespodziewanego ataku. Majowie upodobali sobie teraz desanty wojsk, głównie na mały półwysep na zachodzie. Postawienie wartowni i paru łuczników powinno wszystko załatwić. Wtedy wróg przyśle wojska na rzeź - pod strzały twoich łuczników. Praktycznie wszystkie surowce mineralne masz na początku pod nosem, na górce (przy miejscu startu). Złoto znajduje się na jej północnym stoku. Szybko powinienes wybudować odpowiednie zaplecze i małą armię, aby nie



dać się zaskoczyć desantem. Gdy zaczniesz ekspansie na wschód, czeka cię miły prezent w postaci pozostawionych przy ruinach różnorodnych towarów (zawsze pare desek, kamieni, młotków itp, przyda sie). W miarę rozwoju państwa powinieneś zastanowić sie nad zagospodarowaniem góry znajdującej się na wschodzie, dzięki temu nie zamęczysz długimi spacerami swoich biednych poddanych. Jeśli zdecydujesz się na ostateczny atak, pamiętaj, że Majowie mają główną bazę produkcyjną w części zachodniej, jednak zagospodarowali również złoża na wschodzie, tak więc nie czekaj z atakiem na część wschodnią, gdyż możesz tam spotkać silny opór.

2 Misja - wilczyca na łowach.

Cel: pokonaj Rzymian na zachodzie.



zeka cie mila odmiana - ta misja to bułka mastem: Wszystkie potrzebne minerały znajduja się w pobliskim (na wschód) łańcuchu gorskim. To, co najcenniejsze, czyli doto, znajduje się w niewielkiej ilości w południowo-zachodniej jego części. Gdy bedziesz miał za mało złota, to znajdziesz je jeszcze w zachodniej części drugiego pasma gór (na południu). Wzdłuż wschodniej granicy rozmieść dużo posterunków oraz utrzymuj wojsko w gotowości, aby nie dać się zaskoczyć. Rzymianie lubią robić niespodziewane wypady na twoje terytorium, tak więc nie daj się zaskoczyć. A gdy zorganizujesz armię, nie wahaj się

3 Misja - diabelskie przymierze.

Cel: przegnaj rywali z twojej wyspy.

Lepiej od razu zabierz się do roboty, gdyż masz mało czasu, aby dotrzeć do złóż mineratow. Rywałe mają je pod nosem, a musisz szybko zacząć ekspansję na południe. Na małej górce, obok któr startujesz, znajdziesz niezbędne złoża węgla, rudy żelaza oraz kamieni. Ale bez złota ani rusz. Musisz jak najpre dzej dotrzeć do pasma gór na polu dniu, które kształtem przypo odwróconą dziewiątkę. W jej śroc owej części znajduje się pare złota. Zasięg ognia z wież obejmuje ich, więc be



dziesz musiał użyć pionierów w celu włączenia ziemi do twojego państwa i postawienia tu kopalni. Cały czas uważaj na Rzymian, żeby cię nie zaskoczyli, gdy będziesz zajęty wydobyciem. Jest to na tyle trudne, że ze względu na dużą powierzchnię państwa i długość linii granicznych ciężko jest wszystko kontrolować. Zatem. gdy na północy zlokalizujesz granice Rzymian i Majów, dobrze będzie ustawić parę patroli w celu wcześniejszego ostrzeżenia przed ewentualnym atakiem.

Misje Majów

1 Misja - złote plaże.

Cel: pokonaj Rzymian na wschodzie

Na początku powinienes obrac właściwą sobie drogę przejścia przez tę misję, gdyż wyspa, na której się znajdujesz, jest bardzo uboga w minerały. Na malenkiej gór ce na zachodzie (w pobliżu miejsca startu) znajdziesz niewiele żelaza, dalej na nastepnej górce na wschodzie - troche wegla



i to już wszystko! Nie ma co marzyć o złocie, lednak jego olbrzymie ilości znajdują się na południowej, niezamieszkałej przez nikogo wyspie. Jest ona bogata we wszelkie dobra. Więc aż się prosi, aby ją skolonizować. Czas wykorzystać wóz. ale do kolonizacji wyspy prócz niego potrzebne sa statek, osioł, narzedzia i dziesieciu pionierów, tak więc sprawa nie jest taka prosta - wybór należy do ciebie. W pierwszym przypadku musisz nastawić się na cierpliwość i z tego, co masz kuć miecze i zbroje. Musisz uzyskać liczebną przewagę nad wrogiem - do tego celu świetnie nadają się łucznicy, zatem wystaw całe ich szeregi, a powoli będziesz posuwał się do przodu. Jeśli natomiast zdecydujesz się na kolonizację, to paru łuczników wraz z dowódcą umiejscowionych na trzecii poziomie będzie w stanie siać popłoch dokonać rzezi na przeciwniku. Cos koneserów:). Małe państewko Rzyn nie powinno stawać ci na drodze

2 Misja - rudobrodzi.

Cel: podbij wyspę wikingów na zacho-

Na swojej wysepce jesteś prawie bezpieczny - prawie, gdyż na zachod od miejsca startu stoja dwie duże wieże wikingów z pełną załogą. W dodatku co jakis czas są przysyłane positki, więc ewentualne ataki najczęściej są prowadzone od tej wła-



Nie dość, że dwóch na jednego, to jeszcze w pobliskich górach prócz wegla i kamien znajdziemy! Na poczatku nie esz sobie pozwolić na stratę choćby jed ego wojaka, Przydadza się później. Tera isisz się zatroszczyć o pozyskanie żelaz od kaptanow, wiadomo, że jeśli pośrodk ileni znajdujących się na górce na po



CD-ACTION 07/2001

tam waska mierzeja) postawisz wielka kamienną głowę, w nagrodę uzyskasz od bogów drogocenne sztabki żelaza. Ta liczba powinna wystarczyć na zdobycie wystarczającej liczby rycerzy celem odbicia od Rzymian złoża i żelaza. Powinieneś pomyśleć o elicie, do czego potrzebujesz złota. Znajduje się ono mniej więcej w prostej linii wzdłuż wcinającej się zatoczki na środku wyspy od północy. Blisko jej końca, na stoku góry, znajdują się złoża złota. Pionierzy ponownie okażą się bardzo przydatni, lecz uważaj na pobliską granicę Rzymian. Przy jeziorku otoczonym górami, (środkowa część pasma) po południowej ich stronie od jeziorka znajdują się pokłady żelaza, które musisz odbić Rzymianom. Gdy wykorzystasz w celu mobilizacji armii wszystkie wcześniej zdobyte sztabki żelaza, zaatakuj. Z przerzedzonymi oddziałami nie zanuszczaj się w głąb państwa Rzymian - szybko stracisz to, co zdobyłeś. Na opanowanym terenie szybko postaw kopalnie i przygotuj się do chwilowei obrony. Uzupełniwszy szeregi, podbij Rzymian. Wiedz. że mają na wschodzie ieszcze inne kopalnie wegla i żelaza. dlatego niech cię dziwi ciągły wzrost ich armii. Cały czas pamiętaj również, aby nie dać zaskoczyć się wikingom, gdyż szybkim atakiem od strony pasma górskiego moga skutecznie pokrzyżować twoje plany. Po podboju Rzymian czeka cie cieżka przeprawa z wikingami - jednak odcięcie ich od dostaw minerałów powinno przypieczętować twoje zwycięstwo. Na wysuniętej w morze na północny wschód cześci lądu znajduje się duża świątynia chroniona przez trudno dostępne duże wieże zbu-

Porady ogólne

- · na początku zawsze stawiai domy kamie niarza i drwala oraz tartak, chyba że chcesz aby zabrakło ci materiału do produkcji
- · dobrze jest postawić w jednym miejsc dwóch drwali, leśnika i tartak, co umożliwi nieskończoną produkcję desek
- naucz się wykorzystywać magię oraz atrak cje wpływające na morale żolnierzy
- wróg zaczyna często atakować zazwyczaj gdy twoje granice zetkną się z jego granicami, więc gdy nie musisz, nie doprowadzaj do takiei sytuacii.
- · pamiętaj, że każda machina i statek wojen ny potrzebuje amunicji
- zadbaj o właściwą liczę tóżek w stosunku do poddanych, chyba że chcesz, aby strajko
- samemu ustawiai produkcie oreża, aby nadaremnie nie zużywać surowców i nie blo kować przepływu towarów, jak i nie złomo-
- · w walkach stawiaj na luczników duża ich liczba i wysoki poziom sprawią, że staną się zapora nie do przejścia, odpowiedni stosune do rycerzy to 5/1
- często nagrywaj stan gry, jeśli sąsiadujes: z wrogiem
- gdy czekasz na produkcje lub na ukończe nie budowy, możesz nacisnąć klawisz F12, upłynie 1 minuta rzeczywistego czasu gry, pa miętaj, że przez tę minutę wróg również róż wija się, więc nie bądź zdziwiony, gdy po nierozważnym naciśnięciu klawisza zdobędzie parę twoich strażnic

dowane na mierzei, bądź więc czujny i niej cztery farmy - każda ochraniana przez poprowadź nację Majów ku chwale...

KAMPANIA "MROCZNE PLEMIE"

1 Misja - nasiona ciemności.

Cel: podbij osiedle Majów na zacho-

Musisz w miarę szybko przygotować się na odparcie ataku ze strony Majów Jak widzisz, twoja część wyspy jest oddzielodroga, zatem, jeśli od samego poczatku obstawisz wyście łucznikami, pozwoli to na pomniejszenie strat w razie, gdyby całe oddziały wroga przedostały się w głab twoiego państwa. Podczas ataku miej na uwadze to, że zaraz za przesmykiem są trzy duże wieże Majów, zatem odpowiednio dobierz siły. Węgiel i żelazo znajdziesz na północ od miejsca startu - w zachodniej części pasma gór przypominającego półokrag. Natomiast złoto znajduje się na południu - na małej górce lub na zachodzie - na górce wśród Czarnych Ziem (sa to ziemie zniszczone przez Mroczne Plemię; chcąc przystosować je do użytkowania, musisz wysłać ta ogrodników, aby przywrócili je do porządku). Gdy wystawisz już silną armię, zaatakuj,

2 Misje - cios w plecy.

Cel: zniszcz farmy purchawek Mrocznego Plemienia.

Teraz już nie musisz przemierzać połowy mapy w poszukiwaniu minerałów - wegiel i żelazo masz są na górce na północy. a pokłady złota oraz węgla na górce na wschodzie - tuż za jeziorkiem z chatką rybaka na środku. Od samego początku jesteś w przymierzu z Majami, lecz bądź ostrożny i nie daj się zwieść, bo gdy zaczniesz już niszczyć farmy purchawek, (po zniszczeniu 2-3) Majowie, licząc, że główne siły wysłałeś do zgładzenia, zaatakuja cię. Albo pozostaw spore siły na granicy. albo też w razie ataku szybko wycofai wojska z powrotem. Do niszczenia farm nie potrzebujesz żadnej broni, lecz łonaty! Musisz wysłać ogrodników w celu odnowy Czarnej Ziemi - wystarczy, jeśli odnowią ziemię tylko w promieniu paru metrów wokół farmy i automatycznie jest ona niszczona. Mroczne ziemie znaiduja się za górami w centralnej części mapy i

ciągną się od północy do południa. Są na

grupę Mrocznych Wojowników. Uważaj, aby nie podchodzić do "centrum" (duży okrągły budynek, wokół którego wydobywają się słupy jakby dymu/ognia), chyba że chcesz w ciągu paru sekund stracić połowe armii. Aby je zniszczyć ("centrum"), musisz najpierw pozbyć się wszystkich farm purchawek. Gdy po Mrocznym Plemieniu nie pozostanie ślad, daj nauczkę Majom za ich podstęp i podbij ich

3 Misja - bitwa o Rolfowy Róg.

Cel: przywróć starożytne cmentarzyna od wroga i prowadzi tam tylko jedna sko twojego ludu do dawnej świetności.

> Na cmentarzysku stoi czterech rycerzy, lecz zostają zaraz zaatakowani. Jeśli chcesz ich uratować to od razu skieruj ich na północ aż dojdą do brzegu a później na wschód do wąskiego przejścia. Jak będziesz miał troszkę szczęścia, to zyskasz za darmo świetnie wyszkolonych rycerzy.

Magia

Czar - potrzebna ilość many - działanie

Dar od boga (Godly Gift) - 10 - dzięki niemu i paru drobiazgom możesz załagodzić chwilowy zastój

Stone - 20 - zamienia część rybich zapasów

tawica ryb (Flood of Fish) - 15 - spowoduje obfite polowy twoich rybaków

Skrót (Shortcut) - 30 - wskazuje obejście przez wysokie nasmo górskie

Tarcza ochronna (Protective Shield) - 20 wzrastaja wartości obronne twoich żolnie

Gniew Jowisza (Jupiter's Lighting Bolt) 40 - powoduje obrażenia u wrogich żolnierzy

Nawrócenie (Convert Barbarians) - 20 -10 wrogich żolnierzy przechodzi na twoją

Odnowienie złóż (Redenish Resources) -30 - możesz ponownie przywrócić do świetności dawno wyeksploatowane zloże



Zaraz później cmentarzysko zostanie przekształcone w Mroczna Ziemie, która to trzeba bedzie zamienić na zielona trawke. Pomimo małych górek z minerałami nie jest tak źle. Zelazo i wegiel znajdziesz na wschód na waskiej górce rozdzielającej jeziorko na dwie części. A złoto na maleńkiej w południowo-zachodnim krańcu mapy (niedaleko startu). Jeśli interesuje cię siarka znajdziesz ją na północ (po zachodniej części wyspy tuż przed piaszczystym terenem). Nie musisz obawiać się żadnych niespodziewanych ataków, lecz potrzeba jest silna armia. Mroczni Wojownicy chodzą blisko siebie w ok. czterech grupach każda po 15-20 wojowników. Tak więc dobrze zaopatrz twoich dzielnych rycerzy oraz ogrodników w łopaty i do roboty.

4 Misja - kwestia czasu.

Cel: zniszcz trzy farmy Mrocznego Ple

Uważaj, bo twój czas jest ograniczony do 90 minut, więc nie możesz sobie pozwolić na nieprzemyślane ruchy i ociąganie się-Czym prędzej dostań się w okolice góry na południowym zachodzie, gdzie znajdziesz węgiel, żelazo, a od północnego stoku złoto. Rozbudowując w tym czasie bazę, nie zapominaj o Majach, którzy wyczekują tylko okazji, aby cię zaatakować. Zadbaj o właściwą ochronę północnowschodnich granic Czarną Ziemie znajdziesz na zachodzie (ciągnie się od północy do południa). Tak jak w poprzedniej misji i tutaj farmy są chronione przez wojowników (lecz tym razem prócz tego. że chodzą w grupach, to lubią się łączyć w edna silna). Wysłanie paru śmiałków nie będzie miało tu sensu. Zaatakuj, gdy będziesz pewny sukcesu i pamiętaj o upły-wającym czasie.

5 Misja - depcząc purchawki.

Cel: uwolnij osadników wziętych w niewolę, niszcząc farmy purchawek.

Wikingowie zdają się być przychylni - nawet wędrując jednostkami wojskowymi, nie atakują, więc i ty zachowaj spokój. Gdy wyślesz na ich targowisko kapłana, w podzięce wesprą cię cennym orężem, a parę mieczy zawsze przecież się przyda. Na dwóch wysepkach na połud<mark>niu znaj</mark>dują się niezbędne minerały - na pierwszej węgiel oraz kamień - a na następnej żelazo oraz złoto (od południowego stoku). Czarne Ziemie znajdują się w południowej części wyspy (wokół dużej góry). Walka będzie ciężka, gdyż i farm jest dużo, i są chronione przez dużą liczbę Mrocznych Wojowników (ponownie chodzącą w grupach). Tak więc szybko musisz stworzyć silną armię, cały czas mając się przy tym na baczności względem wikingów.

6 Misja - nie wszystko złoto...

Cel: zniszcz osiedla Rzymian i wikin-

Rzymianie i Wikingowie zjednoczyli się przeciwko tobie, musisz być teraz sprytny za dwóch oraz szczególnie zadbać o wła ściwą ochronę. Szybko wybuduj na stokach pobliskiej góry znjdującej się na wschodzie kopalnie złota i węgla oraz na górze na południu kopalnie żelaza i węgla. Na górze leżącej w kierunku południowo - zachodnim znajdziesz także siarkę, węgiel, żelazo oraz kamienie. Wrogie państwa znajdują się w południowej części wyspy - na szczęście połączonej z twoją

cześcia tylko waziutkimi mierzejami, z których te na południowym zachodzie pro wadzą do Rzymian, a po drugiej ich stronie wznoszą się duże wieże oraz zamek trudna droga do przebrnięcia. Następne na środku (na południe) są mniej strzeżone - tylko małymi wieżami i jedna duża (naiłatwiejsza droga). Natomiast na południowym wschodzie wikingowie postawili trzv duże wieże, które są obsadzone kompletną załogą i obejmują zasiegiem duży obszar, więc musisz wyposażyć się silną i dobrze wyszkoloną armie, przyda sie również magia. Obstawiając wszystkie

trzy wejścia zbudowanymi zamkami oraz

obsadzając je dobrze wyszkolonymi ryce-

rzami, spokój będziesz miał zapewniony.

7 Misja - pomocna dłoń.

Cel: przebij się do osiedli Rzymian i wikingów przez ziemie Mrocznego Plemienia

Mroczne Plemię przybiera na sile. Dookoła otaczają cię Czarne Ziemie, zatem musisz bardzo oszczędnie budować, aby na wszystko starczyło miejsca. Na samym poczatku zaatakują cię Mroczni Wojownicy, najlepiej więc będzie skoncentrować się na obronie jednej wieży. Zniszcz dwie na południu i wszystkich rycerzy tam stacjonujących postaw pod wieżą na północnym wschodzie. Jak przeidzie, atak weź się ostro do roboty. Wszystkie potrzebne minerały są w centralnej górce - szybko zacznij wydobywać węgiel i żelazo i kuj broń, a złoto przetapiaj na sztabki. Szczególne musisz uważać na wschodnią granicę, bo Mroczni Ogrodnicy ciagle niszczą twoją glebę, poza tym wraz z nimi chodzą grupki Mrocznych Wojowników. Tuż za wschodnią granicą znajduje sie też ich "centrum" - musisz je zniszczyć. Broni je paru wojowników i nie będzie problemu z ich pokonaniem, jeśli już nikogo nie bedzie w okolicy, wyślii tam ogrodników. Gdy zniszcza "centrum", zakończysz misję! Nie musisz przejmować się Rzymianami i wikingami, sa przyjaźnie nastawieni i nie będą atakowa-

li twoich jedno

8 Misja - Rzymianie: poszukiwania.

Cel: wyrusz na poszukiwanie ziem Mrocznego Plemienia.

Misja jest bardzo trudna ze względu na ograniczenie czasowe - 150 minut. Na wysepce jesteś sam, a pozostałe sa niezamieszkane, wiec nie zagrażają ci żadne ataki, w ogóle nie musisz sie martwić o obrone. Whrew pozorom nie iest tak łatwo, gdyź po okolicznych wodach pływają dziesiątki pirackich okrętów, dlatego każda wyprawa musi być należycie chroniona przez okręty wojenne. A czas goni... ale do rzeczy. Aby dotrzeć do ziem Mrocznego Plemienia, musisz się przedostać na wyspę na północnym wschodzie, a tam pokonać niedostępny łańcuch górski, co iest możliwe jedynie dzieki zaklecju kapłana. Kiedy uda ci się odkryć przejście. pokonaj Mrocznych Wojowników.

Ekspansie rozpocznii na zachodzie, na pobliskiej górce odnajdziesz węgiel, żelazo i kamień. Tego ostatniego jest bardzo mało, więc trzeba sobie zapewnić dostawy kamienia z północno-zachodniej wyspy, oprócz licznych skał znajduje się tu kamień gotowy do budowy. Teraz największa trudność - aby mieć kapłana skorzystać z jego czaru, potrzebne są świątynie, a do ich budowy sztabki złota (trzy sztuki). Na twojej wyspie brakuje teg cennego materialu, bewydobyć z góry na małej wysepce leżą cej w kierunku wschodnim lub też na zachodzie największej północnej wyspy (na zachód od niedostępnego pasma górskiego tam edzie mała zatoczka wcina się w ląd). Pamiętaj o piratach oraz uciekającym czasie!

9 Misja - Majowie: poszukiwa-

Cel: znajdź mroczne plemie i pokonaj morskich piratów, którzy stanęli ci na

Wysepka jest tylko do twojej dyspozyci Nie będziesz nękany atakami, ale podczas szykowania wyprawy uważaj na pływająe statki pirackie. Niestety minerałów nie ma tu zbyt dużo - węgiel i żelazo znajdziesz na górce na północy (blisko miejsca startu), kamienie i siarkę na górce na wschodzie. Ciekawie wyglądają góry w północno - wschodniej części wyspy, lecz tylko tam, w północnej cześci, znajdziesz żelazo i siarke, zaś na południowej wegie i siarkę. Oznacza to ni mniej, ni więcej, że brakuje złota, ale si piraci też go nie mają. Pod tym są ci z zieloną banderą i nie żółci na północno zachodniej wyspie

wieksza cenwiększą bazę produkcyjną. Od ciebie zależy, czy najpierw wolisz zająć się słabszymi, aby później został jeden przeciwnik, czy na odwrót. Lecz pamietaj, że zwiekając najsilniejszy przybierze w siłę i walka będzie trudna i wyczerpująca.

Podczas ataku bacznie uważaj na duże

wieże, gdyż są one w pełni obsadzone,

przez co trudne do zdobycia.

maia własna

cyjną. Za to nai-

Kolonizacia

Jeśli chcesz zasiedlić nowy oddalony obsza czy też niezamieszkaną wyspę, musisz po kolei budować: wóz. do którego późniei trzeba włożyć cztery deski, osiem kamieni, dwa mlotki oraz mieć dziesięciu pionierów. Aby wóz w ogóle mógł się poruszać, musimy wcześniej wybudować farmę oslów i przynajmniej jednego mieć wyhodowanego (sem przyjdzie do wozu; chyba niedoceniamy tych zwierząt :)). Tak wyposażony wóż fadujemy na statek. Na nowej wyspie nailepiej odna ležť kawalek pláskiego wybrzeža, na którym będziemy mogli wybudować port w celu do wiezienia towarów. Gdy pionierzy wystar czająco rozszerzą terytorium, cztereci przekształó w tragarzy, a-z tych po dwóch na budowniczych i kopaczy. W ten spasób zyskasz niezależność działań i będziesz mógł rozwijać nową kolonię.

10 Misja - wikingowie: lustro neka.

Cel: twoje poszukiwania napotkały silny opór ze strony wyrzutków z różnych plemion. Zajmij cały dostępny obszar.

Niestety, już przestałeś być bezpiecźny gdyż obie wyspy połączone są cienką mie rzeja. Ponownie musisz ściwą obronę. Minerałów masz pod dostatkiem, lecz do złota daleka droga. Na pobliskiej górce na południe znajdziesz wegiel i żelazo, idac na zachód, napotkasz spora góre. Na jej zboczach porozrzucane są zasoby węgla i żelaza, a od strony południowej również kamienia i siarki. Tak jak pisałem, po złoto musisz się udać na północno-zachodni kraniec wyspy. Znajdują się tam cztery górki obfitujące tak w złoto, jak i węgiel. Cały czas musisz mieć na uwadze jedyną drogę, która pro wadzi do twojego państwa, więc czyl prędzej obstaw wejście (w centralnej częci wyspy). Gdy będziesz gotów wyruszyć na podbój, na drodze jako pierwsi stoją Rzymianie. Nie mają żadnego zaplecza ekonomicznego, tylko wojsko. Uważaj na grupkę ok.10 żołnierzy wraz z dowódcą i dwoma kapłanami, Pokonasz ich i bedziesz miał twardy orzech do zgryzienia duże straźnice po bokach, które rownież są silnie obsadzone (poziom pierwszy). Potrzebujesz dużo doskonale wyszkolonych żołnierzy, a też magia ci się przyda, araz za tymi fortyflkacjami stoją dwie uże strażnice (poziom pierwszy) i jedna mafa na wysepce! Teraz droga do wikingów i Majów otwarta. Wikingowie są o wiele słabsi, gdyż nie mają tak rozwiniętej produkcji jak Majowie oraz tak licznego ak oni wojska. Jeśli zdecydujesz się zaatakować, to jedyną przeszkodę strzegącą wejscia do ich państwa są dwie duże wieże i zamek za nimi - po ich zdobyciu tralna wyspa zostanie pare małych strażnic i śladu po wikingach prożno będzie szukać. Zabawa zaczyna się dopiero wtedy, gdy zaatakuesz Majów. Po terenie ich państwa krąża dziesiątki wojowników łączących się w oddziały - po ok. 20 każdy. W dodatku

11 Misja - trudna sprawa

Cel: podbij ziemie Mrocznego Plemie-

lestes sam na wyspie, no może nie do końca sam, gdyż w północno-wschodniej części wyspy znajduje się niewielki obszar Czarnej Ziemi, a na niej ok. 20 Mrocznych Wojowników. Jednak po ich pokonaniu będziesz sam na wyspie. Główne złoża minerałów znajdują się na środku wyspy na terenach wokół małego jeziorka. Na górce w kierunku północnym (niedaleko mieisca startu) znaidziesz troche wegla. żelaza i kamienia. Po złoto zmuszony iesteś udać się na wspomniany wcześniej teren na środku wyspy. Znajdziesz je w południowo-wschodniej części okręgu pokrytego pagórkami oraz w części północno-wschodniej. Węgiel znajduje się głównie w zachodniej części, zaś żelazo w południowej. Gdy wyprodukujesz odpowiednio silna armie, zaatakui i nie zapomnii, że oprócz wojska potrzebujesz ogrodników do niszczenia Mrocznych budowli. Aby pozbyć się Mrocznego Plemienia, musisz zniszczyć "centrum", lecz najpierw zrób to z tworzącą wokół niego niedostępne pole farmą purchawek.

Za pomocą statku przerzuć wojska na północno - zachodnią część wrogiej wyspy i zniszcz cztery farmy purchawek, to samo uczyń w cześci południowo - wschodniej. "Centrum" znajduje się w cześci północno -wschodniej wraz z czterema farmami purchawek, Wybij Mrocznych Wojowników - używając ogrodników zniszcz farmy, a następnie zajmij się "centrum".

12 Misja - źródło zła.

Cel: twój cel jest jasny - musisz znisz-

czyć Mroczną Cytadelę. Ostateczny bój. Twoje statki rozbiły się i ich część znajduje się na południowo-zachodniej wysepce, a część na dużej centralnej wyspie. Ta mała nie masz co się przejmować, zburz strażnice i przenieś wszystkie jednostki wojskowe na duża wyspę. Pomimo że na małej występują liczne góry, to nie ma tu nic szczególnego (poza węglem, kamieniem i siarką), więc nie zawracaj sobie tym głowy. Złoża minerałów są rozmieszczone na trzech górach na mianowicie na środku mierzej stoj zamek wschód od twojej aktualnej pozycji zajz pełną obsadą (poziom drugi) oraz dwie mowanej na wielkiej wyspie. Na tej w kierunku północnym znajduja się wegie (zbocze zachodnie), żelazo (zbocze wschodnie), kamień (zbocze północne) oraz troche siarki. W kierunku południowo-wschodnim od mieisca startu znaidują się dwie góry; na pierwszej jest węgiel i želazo, a na drugiej od stron północej i południowej znajdziesz pokłady złota. Teraz pozostaje się jedynie zbroić w celu ostatecznej wyprawy, a ponieważ Rzymianom i wikingom również zależy na pokonaniu Mrocznego Plemienia, są przyjaźnie nastawieni. Mroczne Ziemie ciągną się od północy na południe przez środkową część wyspy. Po podboju przez rycerzy wyślij ogrodników do niszczenia farm purchawek (pamietai o zniszczeniu wszystkich, aby wyłączyć pole wokół Mrocznej Cytadeli - parę z nich jest wysunietych daleko na północ i może ujść uwadze). Mroczna Cytadela znajduje się w centrum Czarnych Ziem (środek wyspy). Po jej zniszczeniu możesz wreszcie odetchnąć z ulgą, wiedząc, że twój lud jest bezpieczny i Mroczne Plemię nie powróci już nigdy więcej... ale czy na pewno?

zestanie.

duża liczba dużych strażnic nie ułatwi za-

dania. Musisz sie uzbroić w cierpliwość, a

przede wszystkim w bardzo liczne oddzia-

ły. Warto korzystać z magii, np. czar Na-

wrócenie okaże się bardzo pożyteczny

nieraz będziesz dziękował bogom za jego

Skoro już wspomniałem o Matriksie, to dodam jeszcze

slowo, że firma Nokia, której telefon pojawił się w

odrobinie wysiłku

można będzie przy-

policzka, a nawet

poczuć, jak drży, to

jest wibruje.

kładać sobie Larę do

filmie, zanotowała spory wzrost zainteresowania i

niezłą sprzedaż tego aparatu. Sponsorem Tomb

Raidera jest inny potentat telefonii komórkowej

szwedzka firma Ericsson, 10 milionów do-

lców na reklamę filmu ma zwrócić się wła-

snie dzięki temu, że Lara będzie telekomu-

nikować się za pomocą sprzętu Erricsso-

na. Telefony Noki z serii 3210 zyskały z

kolei obudowy z Larą w roli głównej

(na razie tylko we Francji), więc przy

Hejka wszystkim mieszkańcom Stumilowego Lasu! :-)

Kominck

k to we zwyczaju mają Misie o Bardzo Małym Rozumku, sieziałem sobie na polance przegryzając Małe Co Nieco, kiedy nagle ziemia zadrżała, drzewa nieprzyjaźnie zaskrzypiały, a pszczółki wróciły do swych Miodowych Drzewek. To mogły być tylko dwie rzeczy - Naczelny Królik żądający tekstu na czas ("Text albo marchewka", brr) albo Gofer drążący swoje tunele. Tak czy siak, jedno było pewne - Puchatek Niewiadomo Dokad, bohater zrywu "Za miodek nasz i Wasz" musi znów stanać na wysokości zadania...

Dokładnie miesiąc temu rozpoczęliśmy przygodę z plikiem config.sys i postanowiłem, że dziś pokażę, jak stworzyć menu startowe. Co to jest? Ano, kiedy włączasz komputer (z Win9x) i naciśniesz [F8], to pojawi się menu umożliwiające uruchomienie Windowz 9x w trybie awaryjnym, pozostanie przy linii komend itd. Czasem się to przydaje, gdy Win nie działa tak, jak powinien. Microsoft dał nam jednak możliwość wykorzystania owego menu tak, jak MY chcemy - zatem możemy tworzyć własne pozycje, przypisywać im odpowiednie bloki instrukcji do wykonania. Do czego to może się przydać, spyta ktoś z sali? Podam sytuacie, w jakiej znalazłem się jakiś rok temu. Stawiałem "serwerek" (386 cóż to za machina! :-), który udostępniał swój dysk i starą igłówkę poprzez port COM. W sytuacji gdy owego serwerka używałem także jako maszyny do pisania i każdy bajt pamięci był na wagę złota, pozostawanie sterownika interlnk exe w pamieci, niezależnie od pracy, która chciałem wykonać, mijało się troche z celem. W tej sytuacji z pomocą przyszły funkcje w menu - wystarczyło stworzyć dwa bloki instrukcji: jeden ładujący sterownik dla serwera, a drugi konfigurujący komputer jako maszynę do pisania, i pod uruchomieniu wybrać odpowiednią

Nie przeciągam już dłużej, tylko przechodzę do meritum - jak tworzy się menu? Primo, na początku pliku config.sys tworzymy blok [menu], w którym znajdą się definicje menu, submenu i ustawień dotyczących wyglądu tworzonego przez nas cuda: Za przykład posłuży nam rozwiązanie problemu, który przedstawiłem na początku - serwer albo maszyna do pisania.

menuitem = serwer, Serwer menuitem = masz, Maszyna_do_pisania

menudefault = serwer 5 menucolor = 4,1

[common] device = c:\dos\himem.sys dos = high

[serwer] devicehigh = c:\dos\interlnk.exe files = 255

[masz] files = 50

Instrukcja "menuitem" tworzy kolejny element menu, "menudefault" ustala domyślny blok instrukcji oraz czas w sekundach, po którym ów blok zostanie wykonany, natomiast "menucolor" ustala, jakie kolory będą miały literki, a jakie tło. Dokładniejszy opis tych instrukcji znajdziecie w poprzedniej odsłonie kursu (#8), w

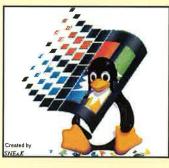
Efektem powyższej definicji będzie takie oto proste menu:

- 2. Maszyna do pisania

Tło będzie miało kolor 1, na którym pojawią się 4 litery. Po 5 sekundach wybrana zostanie konfiguracja serwera, o ile wcześniej nie wybierzemy innej opcji. W sekcji wspólnej [common] ładujemy himem.sys i wymuszamy wrzucenie części kodu MSDOSa do HMA. I teraz, jeśli wybraliśmy pracę w charakterze serwera, to załadowany zostanie sterownik interlnk.exe oraz będzie można otworzyć naraz maksymalnie 255 plików. W drugim przypadku zostanie ustalony limit tylko 50 jednocześnie otwartych plików.

I jak, problem rozwiązany czy nie? Sterownik ładowany jest tylko wówczas, gdy chcemy włączyć serwer nie zaśmieca on pamięci przy pracy z edytorem tekstów. Wadą rozwiązania jest tylko to, że jeśli chcemy zmienić konfigurację, to niezbędny jest restart - ale czego nie robi się w imię Mjotu (proszę czytelników, to jest poprawna forma! Przynajmniej w Stumilowym Lesie...) i kilkunastu KB pamieci! :-)

Pozycji w tak stworzonym menu może być maksymalnie 9 - a co zrobić, jeśli potrzebujemy więcej??? Należy wtedy pogrupować wszystkie opcje w jakieś logiczne grupy i skorzystać z opcji submenu. Załóżmy, że mamy dziecko, które chce tylko pograć, a na naukę MSDOS-a nie ma czasu (ochoty) - jest to zbyt niebezpieczne.



Zakładamy oczywiście, że ten mały brzdąc potrafi czytać. Sami, z wrodzonego wszystkim Niedźwiadkom lenistwa, też chcemy mieć szybki dostęp do naszych programów. Dlatego tworzymy sobie taką oto struk-

1. Programy_graficzne

NeoPaint PC Paint

2. Inne programy

Windows

Norton Commander

Serwer

Wolf3d

Supaplex

- NetWars

I teraz tworzymy odpowiednie menu:

[menu] submenu = graf, Programy_graficzsubmenu=inne,Inne_programy submenu = gry, Gry

[graf] menuitem = neo, NeoPaint menuitem = pc, Pc Paint

[innel menuitem = win. Windows menuitem = nc, Norton_Commanmenuitem = serwer, Serwer

menuitem = wolf, Wolfenstein_3D menuitem = sup, Supaplex menuitem = nw, NetWars

[common] device = c:\dos\himem.sys dos = high

devicehigh = c:\dos\interlnk.exe files = 255

[wolf]

[sup]

To jeszcze nie wszystko, co musimy wykonać, ale pozwólcie, że powiem teraz, co uzyskaliśmy - teraz po wybraniu np. opcji Gry pojawi się submenu, w którym mamy dostęp do

kolejnych, maksymalnie 9, pozycji! Nie starałem się przekraczać tutaj tego limitu, ale to tylko z powodu mojej misiowej natury (lenistwo:). Wszystko jest, mam nadzieję, proste i zrozumiałe, więc przejdę do kolejnej części rozwiązywania naszego problemu. A zatem - by po wybraniu którejś z opcji uruchamiał się odpowiedni program. Na samym początku kursu, przy okazji zmiennych, podawałem dziwną zmienna - %config%. Teraz okaże się bardzo pożyteczna - zawiera po prostu nazwę bloku instrukcji, który wybraliśmy podczas naszych wędrówek poprzez menusy! Czym prędzej pokażę więc, jak ja zastosować - edytujemy autoexec.bat:

@echo off goto %config%

c:\neopaint\neo.exe goto koniec

c:\pc_paint\pcp.exe goto koniec

c:\windows\win.com goto koniec

c:\nc\nc.exe goto koniec

> :serwer c:\dos\intersrv.exe goto koniec

:wolf c:\wolf3d\runme.bat goto koniec

:sup c:\supaplex\sup.exe goto koniec

c:\nwutil\netwars.exe goto koniec

Dzięki temu otrzymamy szybki dostęp do najczęściej używanych przez nas i resztę rodzinki programów. Dodatkowym plusem jest to, że dla każdego możemy indywidualnie ustalić różne parametry systemowe, dzięki czemu będzie działał optymalnie.

Hmm, myślę, że ten odcinek zaspokoił wasze potrzeby dotyczące kwestii samodzielnego tworzenia menu, a ja mogę spokojnie wrócić do brutalnie przerwanego Czwartego Śniadanka, bo przecież już zaraz będzie pora obiadku.. I tym apetycznym sposobem żegna się z wami

Puchatek Niewiadomo Dokąd, porywacz pociągów.*

* Kto wie, o co tu chodzi (OGLADA KP I CZUJE DUMĘ Z TEGO POWO-DU!), tego zapraszam do wymiany poglądów na ten temat :). Poza tym ciagle działają moje maile - kominck@gry-pl i kominck@gildia.pl na które można słać swoje pytanie dotyczące kursu

Premiera filmu Tomb Raider w Polsce już za miesiąc 10.08.2001). Lara Croft tym razem nie będzie już tylko digitalizowanym obrazem na ekranie monitora, lecz żywą, oddychającą pełną piersią, dziewczyną. Warto to wykorzystać i pójść do kina, aby zobaczyć, czy Angelina Joli rzeczywiście jest tak dobra, jak na to liczymy.

The movie

ARAGERDE

Czarny Iwan

przednim miesiącu opowiedziałem wam o dziewczynach, ore były modelkami Eidosu i potencjalnymi filmowymi wcieiami Lary. Wszystkie dziewczęta były łudząco podobne do bohaterki cyfrowej (czego nie można powiedzieć o Angelinie) i na pewno bardzo kobiece. Ich możliwości okazały sie jednak niewystarczające. kiedy przyszło zmierzyć się z talentem Angeliny Jolie (przypominam, że została ona uhonorowana Oskarem za rolę drugoplanową w



filmie "Girl. Interrrupted"). Zanim jednak się to stalo, czyli kiedy okazało sie, że ani Rhona, ani Nell czy Lara i Lucy nie pojawią się w filmie, wśród fanow rozpetała się dyskusja, kto w takim razie będzie godzien tej roli. Początkowo wiadomo było tylko tyle, że film ukaże się pod szyldem wytwórni Paramount. Była to dobra wiadomość, bowiem to właśnie Paramount wyprodukował gigantów, jak Star Trek (wszystkie części) czy Mission Impossible 1 i 2. Dalsze spekulacje odnośnie odtwórczyni głownej roli objęły takie aktorki. jak Catherine Zeta-Jones, Elizabeth Hurley, a nawet piosenkarkę Spice Girls - Victorie Adams i inną gwiazdę estrady oraz (ostatnio) filmu Jennifer Lopez (m.in. bardzo dobry obraz pt. 'Cela') Angelina zdeklasowalo je wszystkie

Simon West, reżyser filmu, stwierdził, że szukal nie tylko pięknej dziewczyny, ale i swietnej aktorki. Jej rola nie ogranicza się bowiem do wyczynow kaskaderskich, lecz będzie rownież bardzo emocjonalna. Mówiąc krotko. Lara-Angelina pokaże nam swoje wnętrze lub raczej uzewnętrzni się, dzięki czemu poznamy ją jako osobę, a nie tylko laskę z pistoletami :). Tomb Raider to wybitnie film akcji, więc nie widzę tu za dużo miejsca dla talentu Angeliny. Jednak wcześniej już Matrix pokazał że można niesamowicie poglębić film. zachowując dynamikę i ekspreso-

Ciekawostek tego typu jest zresztą znacznie więcej. Premiera najnowszego modelu samochodu Aston Martin odbyła się właśnie w filmie TR (w USA film już leci od 15 czerwca). Lara ściga się również na motocyklu (dokładnie sześcioma), psim zaprzęgiem i brakuje jeszcze, żeby tak jak James Bond wyruszyła na ulice miasta w czołgu. Nie policzono na razie ile w filmie było wystrzałów, lecz w trakcie krecenia scen w kambodżańskiej świątyni Angkor Wat nie rozległ się ani jeden. Taki był warunek miejscowych władz. Prawdopodobnie Lara, tak jak ostatnio żołnierze brytyjskiej armii, krzyczała "pif! paf!, nie żyjesz!"

Teraz zła wiadomość. Film w Europie będzie dozwolony od lat 12. Gorące sceny będą więc gorące tylko ze względu na klimat Inna sprawa, że Angelina i tak zażyczyła sobie w tych "momentach" dublerki, która będzie pewnikiem Lisa Bangert. Talent Angeliny nie rozwinie się więc na każdym polu. Pozostaje nam podziwiać jej sprawność fizyczną (podobno w scenach kaskader skich występowała we własnej osobie) oraz ją samą w rożnych "opakowaniach". Szorty i podkoszulek nie znalazły się w garderobie Lary. Byly za malo fotogeniczne i niewygodne - cos nie chce mi się wierzyc

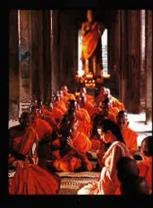
Jak już wspomniałem reżyserią widowiska zajął się Simon West. Na swoim koncie ma on m. in "General's Daughter" i "Coin Air" Jedyną grą komputerową. w którą kiedykolwiek grał, jest. jak sam przyznaje. Tomb Raider. Stwierdził rownież, że gra nie za bardzo mu się podobała, bo była za trudna. Kiedy West dostał scenariusz filmu, przeżył podobne rozczarowanie jak większosc fanow, którzy zdobyli go w Sieci. Dlatego też napisał historię praktycznie od nowa, czym zyskał poklask i akceptację wielbicieli TR. Nowego scenariusza już nie zaprezentowano, może i dobrze, bowiem West napomknał, że Lara to również umysł, co mazamiar zaprezentować. "Byc czy nie być", to, zdaje się, będzie problem Lary - głębszy sens jej przygód :-).

Reżyser zdawał sobie rownież sprawę, że daje życie postaci wcześniej wykreowanej i istniejącej w popkulturze (wg ankiety Newsweeka Lara jest w 10 najbardziej znanych postaci na świecie). Zatem przede wszystkim chciał nam przybliżyć jej postać: pokazać jak żyje, gdzie mieszka, jakich ma przyjaciół, a dopiero na tym tle zaserwować jej przygody. Dom Lary już znamy (TRI), przyjaciół też (TRS), więc wydaje się, że nic nas nie zaskoczy. West wynegocjował sobie jednak możliwość szerokich zmian w scenariuszu (tylko imię i tytuł musi pozostać takie samo), a zatem wszystko jeszcze przed nami i czeka nas zapewne wiele niespo-

Tomb Raider według wizji Westa to nie kolejny Mortal Combat. lecz projekt bliższy raczej mniej mechanicznym produkcjom w rodzaju "Miłość, szmaragd i krokodyl Czy to się udało, dowiemy się za kilka dni-Zebyście jednak za bardzo się nie podniecili. zacytuję słowa samego Westa: "Wiecie co, to tylko film...







CD-ACTION 07/2001

Uczmy się raDOŚnie :)

Coming soon... CD-ACTION 07/2001

- strona doty-

ems.hg.pf - WWW z

netowy

Tym razem z racji braku miejsca w Action Necie (jak i w całym CDA...) nie ma dłuższych opisów ciekawych sajtów, ale za to macie ponad 60 linków do stron, których namiary dosta tem od was. Teraz na pewno każdy znajdzie coś dla siebie

Przypominam o podstawowych zasadach, dzieki którym moge publikować linki nadsylane przez was: e-mail musi mieć temat "Ka ejdoskop WWW", oprócz samego linka powinien także zawierać przynajmniej kilkuwyrazowy opis danego sajta - to wszystko trzeba wysłać (bez tego ani rusz:) do mnie na adres blood@go2 pl. jak zawsze niezawodny Liczba linków (różnych!:P) w jednej wiado mości jest oczywiście nieograniczona. Przystanie screena, strony w BMP (ostatnio dobieralem takiego 2 MB meila) lub wysyfanie namiarow na nie pare razy w ciągu miesiąca od razu dyskwalifikuje je z możliwości zaistnienia w tym dziale

VARIA:: [Dlaczego to.zwie się Parówa?

us pl - nowy serwis dla miłośników bijatyk/mordobić (Recenzje, Zapowiedzi, Galeria, Pora dy, Multimedia)

najbardziej rozubodwany sajt o Marilyn Mansonie, jaki można znaleźć w polskim necie (POLE CAM!)

www.britnevserwis.prv.pl - no i co mam tutaj napisać? dia pl - najstarszy i śników serii Need For Speed na tworzona przez fanów dla faпо́w Depeche Mode

grze, co się "Knights and Merrally toplista pl - ranking stron traktujących o motoryzacji, rajdach i grach samochodowych.

www.knights.prv.pf - stronka o

największa w Europie strona o lekko zasysa.

cyjny serwis o "wszystkim". ol - naibardziei obszerny polski serwis poświecony seri RTS-ów: Command & Conquer. strona dotycząca najnowszej gry ze "stajni" Shine - Sacrifice la pl - polskie centrum Fifa2001, które wchodzi w skład

poświęcony Dj Sonique'owi ver prv pl - wszyst ko o muzyce metalowej

Hmmm no raczej nie, ale i tak warto zajrzeć kawych rzeczy, np. jak bezpiecznie i skutecznie "ściągać" w czasie klasówki.

a prv pl - dla mitośników tyżew. or - jeśli

masz humor da pl - internetowe sondy za darmo

axi pl - nowy mag o tematyce (nie tylko) komputero wej

Nieoficjalny Polski Serwis o Dri-

W sieci Wielkiego Brata

Ze świecą w ręku przyszłoby nam chyba szukać ludzi, którzy nie słyszeli o Big Brotherze! O poczynaniach grupy zamkniętych w "domie" Wielkiego Brata ludzi mówi się wszakże w szkole, pracy... we własnym domu. Po prostu wszedzie! Ogólnoświatowa popularność wymyślonego przez holendrów programu nie daje o sobie zapomnieć również w Sieci. Wśród setek witryn poświęconych temu zjawisku trudno jednak znaleźć te wiarygodne i sprawdzone czy też wyróżniające się spośród tłumu. Dlatego właśnie zapraszamy was do ich poznania...

www.bigbrother.tvn.pl

Jest to oficjalna polska strona BB. Spośród innych wyróżnia ją przede wszystkim możliwość całodobowego podglądania życia mieszkańców domu poprzez cztery na bieżaco zmieniane kamery. Drugim "ekskluzywnym" elementem sa informacje o poczynaniach uczestników, które odświeżane są co kilka minut. Jeżeli zależy nam na rozmowach, jakie przeprowadzono z osobami powiązanymi pośrednio badź bezpośrednio z programem, a także na dokładnych biografiach mieszkańców - ta strona również okaże się niezastąpionym źródłem informacji. Standardem jest dokładny regulamin zasad panujących w show oraz najczęściej w Polsce odwiedzana lista dyskusyjna i chat,

Jeżeli chodzi o sprawy techniczne - pomimo raczej mało finezyjnej (aczkolwiek i tak ciekawej) budowy witryny - pochwalic należy prostotę jej obsługi, która nie powinna sprawić najmniejszych kłopotów nawet początkującym internautom.

Nic nie jest jednak bez wad. Ze względu na nieodpowiednie oszacowanie liczby odwiedzin, a co za tym idzie - niedopracowanie techniczne, wspomniane wcześniej kamery nader często nie odbierają wizji i fonii. Czasem występują także problemy z innymi elementami, które wymagają częstej aktualizacji

www.bigbrother.onet.pl

Jest to tymczasowo utworzona podstrona Onetu. Już sam fakt przynależności do najchętniej odwiedzanego portalu w Polsce powoduje, iż jest ona jedną z najchętniej odwiedzanych witryn. Grafika strony jest "typowo onetowa", co znaczy, że brak fajerwerków wizualnych rekompensowany jest poprzez szybkie ładowanie. Sama treść jest już standardem - mamy więc możliwość przeczytania chronologicznych informacji o wszystkich ciekawszych wydarzeniach, przyswojenia wywiadów z uczestnikami. którzy pożegnali sie już z sekocińskim domem, czy też zagłosowania na najbardziej lub najmniej lubianego z nich

Godne uwagi jest forum dyskusyjne, na którym możemy powymieniać poglądy na temat każdego z mieszkańców, a także ciekawostki i odnośniki do innych domów z całego świata.

www.biqbb.orv.pl

Strona, którą wam teraz przybliżę, najdobitniej świadczy o tym, że najważniejszy jest pomysł. Pomimo iż witryna ta bynajmniej nie wyróżnia się ani wyszukaną grafiką, ani też niesamowitymi ciekawostkami z życia domu, to jednak jest z pewnością warta polecenia, gdyż daje nam pełny obraz tego, co sądzą o programie jego widzowie. Cała witryna opiera się na sondach poczynając od pytania: "Która kobieta w BB ma aktualnie ciężkie dni?", na: "W jakim celu panowie pofarbowali sobie włosy" kończac...

W chwili gdy czytacie te słowa, na stronie znajduje się już kilkadziesiąt sondaży omawiających mniej lub bardziej abstrakcyjne problemy. Jednym słowem, jeżeli chcesz wiedzieć, czy masz takie same odczucia, jak inni widzowie w jakiejkolwiek sprawie dotyczącej wydarzeń BB - wchodź pod ten adres, a na pewno się nie zawiedziesz, tym bardziej iż w związku ze swą niewielką złożonością techniczną, ładuje się ona nadzwyczaj

www.2swiatv.cib.net

A to z kolei strona, której twórcy do tematu reality show podeszli zgoła orvginalnie. Choć jej nazwa sugeruje raczej "przynależność" do konkurujących z BB "Dwóch światów", to jednak "oficialnie" nie nawiązuje ona do żadnego z programów. Autorzy po prostu skłonili się ku swej własnej interpretacji show na podstawie prezentacji postaci z gry - oczywiście! - The Sims.

Ten oryginalny dom, zwany zresztą "Little Sister", zamieszkują: Rajder, Lisek, Zima, Massive, 'siaczek, Niemiec, Alice i Madra Lola, a szczegóły z ich życia możemy przyswajać sobie na podstawie dokonywanych codziennie aktualizacji shotów z gry.

Twórcy strony również i w tym przypadku nie silili się na zbytnie jej "upiększanie", co jednak idąc w parze z dosyć słabą szybkością serwera, na którym jest ona dostępna - ma prawo martwić "co biedniejszych" użytkowników modemu. Ogólnie jednak warto zaglądnąć.

www.bigbrother.jest-ok.pl

Kolejna strona, na której znajdziemy wszystko, co tylko może nas interesować, a nawet więcej ;). Elementem wpadającym w oko już na starcie jest całkiem dobra, utrzymana w żółto-pomarańczowei tonacii szata graficzna, która zobaczyć możemy zresztą również na stronie głównej hostującego ją serwisu.

Menu jest proste, dzięki czemu w każdej chwili jesteśmy w stanie znaleźć interesujące nas materiały. Prócz typowego chat roomu, forum czy biografii uczestników, autorzy oddali nam do dyspozycji także zbiór tapet, zdjęć, a nawet piosenek związanych z programem. Możemy tu również wziąć udział w sondażach, quizach, a z działu download ściągnąć niezwykle popularne ostatnio minigierki traktujące o bohaterach BB.

Ciekawostką jest również oddzielna podstrona (chyba się jeszcze nie pogubiliście?;)) poświęcona w całości Klaudiuszowi, czyli uczestnikowi, który (przynajmniej do czasu:) jest jednym z najbardziej popularnych "braci".

INNE CIEKAWSZE STRONY BB

www.mikosz.krakow.pl/bb - galeria, forum, chat www.bigbrother.toplista.pl - ranking stron poświęconych Wielkiemu Bratu

www.bigbrother.blog.pl - standard, ale z wielką dawką jaj -

www.bigbrother.despi.net - download, galeria, forum www.bigbalas.prv.pl - standardowa galeria, forum, teksty piose-

www.strony.wp.pl/wp/bigklaudiusz - strona poświęcona jedne-

www.bigbrother-club.prv.pl - galeria, czat i podkład muzyczny ;-)

BIG BROTHER NA ŚWIECIE

Wszystko zaczęło się i pewnie również by się skończyto w Holandii. Nadsp dziewany sukces tamtejszej edycji programu spowodował jednak, iż o licencję na emisje własnych show momentalnie zaczęty przepychać się kolejne państwa. Aktualnie swoje Domy Wielkiego Brata, prócz Holendrów i Polaków, ma także siedem innych państw! Szał na punkcje programu osiagnał taki poziom. że zaczęto już myśleć o jego "bardziej wyszukanych" formach. Takim oto sposobem niedawno na zachodzie telewidzowie dostali możliwość podglądania odchudzających się grubasów, a nawet... siędzących w oborze świń!

Belgia - www.kanaal2.be/bigbrother, Dania - www.bigbrother.de Holandia - www.big-brother.nl, Niemcy - www.bigbrother.de Norwegia - www.bigbrother.no, Polska - www.bigbrother.tvn.pl Szwajcaria - www.bigbrother.ch, USA - www.bigbrother us.com Wielka Brytania - www.bigbrotheruk.xoasis.com

Wakacje w Sieci

Nad Lanzarotte powoli zachodzi słońce, kolejny Boeina podchodzi do Igdowania. Jose Gonzales lubi ten widok, ponieważ najpóźniej w poniedziałek co najmniej kilku turystów znów odwiedzi jego bar. Niektórzy zamówia tortilie, inni kalmary w cieście, a kilku nawet tequilę z hiszpańską mucha.

Kazimierz Serwin

Nigdy nie uwierzyłbym, mówi Jose, że Internet jest czymś więcej niż zabawą, aż do chwili gdy jeden z barowych gości powiedział mi o tym, że tak naprawde przyszedł tu, ponieważ ktoś w Internecie napisał o jego słynnej paelli.

Nie jest to bynajmniej tylko opowieść wymyślona na potrzeby reklamy serwisów turystycznych. Informacje z pierwszej ręki uzyskamy w chat roomach. Osoby, które właśnie powróciły z urlopu, chętnie dzielą się swoimi spostrzeżeniami i nie mają zwyczaju biur podróży polegającego na zbytnim ubarwianiu przygód, doznań czy walorów. Do najpopularniejszych chat roomów należy www.cabana.net lub www.lonelyplanet.com.

Za pomocą Internetu możemy rezerwować bilety lotnicze, kolejowe, pokoje hotelowe oraz wypożyczać samochód. Niejeden turysta zastanawia się, czy nie warto podróżować z laptopem i w drodze przeglądać przewodniki turystyczne i informatory o aktualnych imprezach. W polskim Internecie turystyka jest stałym elementem wszystkich portali.

Niestety, serwisy turystyczne zawierają ograniczone zasoby informacyjne, a przede wszystkim na żadnym z nich nie można zarezerwować wakacji, kupić dowolnego biletu lotniczego ani zapoznać się z bieżącą ofertą turystyczną w pełnym zakresie. Witryny biur podróży informują tylko o oferowanych przez nie usługach oraz o ofertach last minute. Kłopotliwe jest również znalezienie odpowiedniej oferty w potoku witryn zajmujących sie ta tematyka. Rozwiazaniem, podobnie jak na Zachodzie. wydaje się prezentacja oferty największych biur podróży pod jednym adresem.

W oparciu o Travelocity, Expedia com, Booker, Travelchannel powstał polski serwis turystyczny Travelplanet (www.travelplanet.pl), skupiający najbardziej renomowane i najwieksze biura





podróży w Polsce, takie jak: Scan Holiday, VING, Neckermann, Eurocamp. Serwis przypomina supermarket, w którym można kupić ten sam towar oferowany przez różnych producentów. którzy nie wchodzą sobie w drogę – mówi dyrektor marketingu w Travelplanet Łukasz Bartoszewicz. Serwis prezentuje niemal 50 000 propozycji i uaktualnianych przez 24 godziny na dobę superofert, proponuje wycieczki last minute oraz zakup online biletów lotniczych (na dowolną trasę lotniczą na świecie). W Travelplanet.pl jest również Centrum Obsługi Telefonicznej, które umożliwia bezpośrednia rezerwacje imprez turystycznych oraz udziela internautom informacji dotyczących wybranej oferty. Kontakt z konsultantem jest również istotny z punktu widzenia psychologicznego - po drugiej stronie ekranu komputera są "żywi ludzie" gotowi pomóc swoją wiedzą i doświadczeniem.

Tendencja łączenia w Internecie ofert kilku biur podróży występuje na całym świecie. Dotychczasowe biura podróży są niewystarczające, zbyt drogie i coraz mniej efektywne. Według instytutu badawczego Gartner Group, obroty wirtualnych biur podróży w Europie osiągną w 2003 roku wartość 8 mld USD. Instytut badawczy IBM prognozuje z kolei, że liczba rezerwacji turystycznych poprzez Internet sięgnie już w tym roku 7 milionów. Analitycy banku inwestycyjnego Bear Stears twierdzą natomiast, że rozwój transakcji online szybko zmieni obraz tradycyjnej sprzedaży agencyjnej.

Bardzo istotna jest również szybkość komunikacji z użytkownikami Internetu, co ma szczególnie duże znaczenie w sezonie letnim przy sprzedaży ofert Last Minute.

Serwisy grupujące kilka biur podróży proponują także kompleksowe pakiety wakacyjne dla wszystkich kategorii wypoczynku: od tanich wyjazdów rodzinnych po luksusowe wakacje. Obecnie około 85 milionów osób na świecie przegląda lub rezerwuje usługi turystyczne, 52 miliony internautów wykorzystuje wortale turystyczne do planowania swoich wakacji. Serwisy turystyczne należa do najcześciej odwiedzonych miejsc w Sieci, w USA aż 17,5 miliona osób dokonało zakupu usługi turystycznej online przez Internet, a w tym roku liczba rezerwacji wzrośnie o kolejńe kilka milionów. Turystyka w Internecie to prawdziwy biznes, którego już nie sposób lekceważyć. ^{*} 🗆

Ciekawe adresy internetowe

http://www.travelplanet.pl - serwis, na którym można znaleźć oferty czterech najwiekszych biur podróży w Polsce.

http://www.lonelyplanet.com - internetowa siedziba potentata w dziedzinie przewodników turystycznych. Na lamach serwisu znajdziesz odpowiedź na niemal każde pytanie dotyczace planowanei wyprawy.

http://www.turystyka.interclub.pl/ - baza turystyczna hoteli europejskich z wyszukiwarką oraz możliwością rezerwacji. Możliwość dopisania się do bazy i za-

http://www.autostop.org/ - AutostopTr@vel - na tej stronie dowiesz się wszystkiego o podróżach autostopem. Znajdziesz informacje niezbędne dla turysty, przeczytasz ciekawe relacje osób, które podróżują tym środkiem komunikacji.

http://www.oferty.agroturystyka.org/ - agroturystyka - tablica ogłoszeń ofert agroturystycznych i wypoczynku blisko natury.

http://www.gory.pl/ - najświeższe wiadomości z gór, charakterystyka poszczególnych grup górskich, rowery górskie, pogoda, komunikacja, przejścia graniczne, noclegi, porady, technika, relacje z wypraw, fotografie, rozmaitości.

niemieckiej lidze piłki nożnej. fanów Championship Managera www.ducha.prv.pl - kolejny zin i cząca serii gier GTA www.gry.jest.ok.pl - serwis o grach komputerowy, prowadzony przez silna młoda ekipe. hokeja i gier spod szyldu EA, traktujących o lidze NHL, znajdą tutaj co nieco dla siebie. (wraz z Snoopym), czyli bohaterowie z kreskówki i świetnych komiksów. lecter666 republika pl - strona poświecona Tolkienowi, chyba nie trzeba tłumaczyć, kto zacz? www-k44-hg pl - stronka o zespole Kaliber 44. www.fosiek.prv.pl - fosie sa wśród nas ale tym razem strona o tych zwierzakach. gotten Realms. opisami broni z gry Baldurs Gate II. ciaga mlodzież com - link do tej strony mówi wszystko www.swat.mecenat.pl - nalwiek sza polska strona o grze Swat 3.

> www.warsaw.cad.nl - warszawska scena Hip-hopowa IRC-u i wszystkim, co się z nim wiaze. www.oddworld.prv.pl - jeden z

Dragoooooooon Baaaaaaall.

Britney Spears.

kach, ich histori, kulturze itd.

Formule 1 Bardzo doby design!

world of pl - prawie wszystko o

nielicznych polskich serwisów o Abe'iu: Pomysłowy design! v pl - obszerny serwis tylko dla miłośników gier przygodowych

hop Wiadomości o imprezach, nowych płytach, demówki i inne. og gerv bl - katalog stron (wraz z każdym linkiem, screenem) i wyszukiwarka.

programowaniu m in w Assamblerze, Pascalu, C++, www.pas2001.prv.pl - Pascal. Pascal i jeszcze raz Pascal

nitośników drugiej odstony Diablo. portal ... no to hardcore ;)

dzo popularnej w niektórych województwach usłudze, czyli Pre-

śmy jednością. A więc Borg z tobą synu i w długą! ;)

olkani startrek pl - ambasada Wolkana, czyli kolejny sajt traktujący o Star Treku dvd prv.pl - filmy na

www.cheater.prv.pl - kody, solucje, trainery... czyli coś dla chic-

at bjri pl - strona domowa maga @t .

i to caly komentarz.

CD-ACTION 07/2001

Hakerzy na haki!

Hakerzy na haki!

CD-ACTION 07/2001

szczyli chichocze i kąsa paznokcie z emo-

cji - ależ się jaja udały! Oczywiście, jeśli

zapytasz potem takiego: iak sie maia na-

sze transfery do światowych, to powie, że

fatalnie, że łącza, że serwery, że korki i

awarie... Oczywiście, to też. Ale jeśli sam

jeździsz po autostradach i rozlewasz na

nich dla jaj olej, to nie miej pretensji, że

Pentium 4 Grand Prix

czyli... imprezy w Imprezach!

Przy okazji recenzowania Pro Rally 2001, symulatora samochodów rajdowych (Ubi Soft/LEM), zapraszaliśmy was na Pentium 4 Grand Prix, serię imprez, jakie miały miejsce w centrach handlowych w 23 miastach całej Polski od 24 marca do 10 czerwca, a których patronem medialnym (jednym z, by być uczciwym) było CDA. Imprezy te, rozgrywane pod hasłem: "cztery światowe symbole prędkości -Intel 4, komputery Fujitsu Siemens, Subaru i Wirtualna Polska - razem" i w istocie będące niczym innym jak prezentacjami multimedialnymi wymienionych marek, przyjęły niecodzienną dla takowych, a niezwykle atrakcyjną dla nas jako graczy formę - turnieju Pro Rally 2001. Turnieju nie byle jakiego, bo przeprowadzanego w sprzeżonych z wyposażonym w P4 systemem komputerowym Fujitsu--Siemens oryginalnych Subaru Impreza WRX, czyli szosowej wersii samochodu raidowego Krzysztofa Hołowczyca!

Jacek "Gem.ini" Smoliński

ziecie pod adresem

http://www.pentium4-gp.wp.pl/.

dy ten numer "ekszyna" lądować będzie w kioskach, y te, mestety, beda już zakończone - czeka nas jedynie dy final "imprez w Imprezach". Jeśli nie gościliście na żadnej nich coż, naprawdę macie czego żałować, przegapiliście okazję, która pewnie nieprędko się powtórzy: szansę na przeżycie czegoś tak niezwykłego, jak możliwość "przejechania się" samochodem niemal-rajdowym, badź poznania goszczącego w nomen omen Pozna-

niu Mistrza Hołowczyca, nie wspomnę, miał każ-Chcesz wiedzieć więcej? dy! Ominęła was też sposobność zdobycia nagród rozdawanych sukcesywnie dla zwyciezców lokalzczególowe informacje na temat P4GP wraz z nych eliminacji turnieju oraz, jeśli szczęście i umiestami wyników i, naturalnie, triumfatorów znajjętności (szczęście sprzyja lepszym) sprzyjałyby może także i tych finałowych! A 27 czerwca w Warszawie będzie o co walczyć: jak podają oficjalne dane prasowe P4GP, "48 najlepszych kierowców zmierzy się ze sobą w walce o 3 nagrody główne:

komputer Fujitsu Siemens z linii Silverline z procesorem Intel Pentium 4, zestaw głośników do kina domowego firmy Fujitsu Siemens Computers Soundbird Cinema 3D II i zestaw dodatkowych akcesoriów do komputera: mikroskop Intel playQX3 wraz z aparatem cyfrowym Intel PC Pocket



Zastanawiałeś się może kiedyś, jak taka impreza wygląda? Myśmy mieli okazję zapoznać się z nią w ramach pokazu dla mediów, iaki odbył sie w piatek 18 maja we wrocławskim salonie Subaru. Wyobraź sobie zatem, że wchodzisz do dużej, jasnej sali, której centralne miejsce zajmuje oczywiście wspaniały Subaru Impreza WRX (mieć takie autko, ech...). Po zarejestrowaniu się w





punkcie obsługi technicznej imprezy (pracownicy Wirtualnej Polski) zostajesz poproszony o zajecje miejsca w samochodzie (gulp!). Zapadasz się w sportowy kubełkowy fotel, opierasz nogi na pedałach i sięgasz po kierownice (komplet Logitech). Przed toba, nad maska samochodu zawieszono 42-calowy ekran plazmowy (Fujitsu), na nim widzisz bramkę startową odcinka Nowej Zelandii z Pro Rally 2001 generowana przez komputer Fujitsu-Siemens. Po kilku spokojnych oddechach i parokrotnym muśnieciu pedału gazu tylko po to, by posłuchać, jak ryczy zestaw pięciu głośników plus subwoofer (ponownie Fujitsu) dajesz znak siedzącemu obok "pilotowi" i... startujesz! Świat na zewnątrz przestaje istnieć - liczy się tylko samochód, tor i czas!... Wspaniałe, prawda? Niestety, sa również złe strony: jechać można tylko raz. Tzn. nie ma przeciwwskazań, o ile obsługa zezwoli,

by przejechać sie kilkakrotnie, jednak ważnym rezultatem zawsze bedzie ten pierwszy... Ech.

Jak nam poszło? No cóż. uwzględniając, że pierwsze miejsce i względy zgromadzonych w salonie pięknych kobiet zdobył nie kto inny, jak nasz redakcyjny rajdowiec -Alex Olszewski - nie najgorzej! :) Alowi cześć i chwała tym'wieksza, że Pro Rally 2001 widział

pierwszy raz na oczy! (No, po prawdzie to widział wcześniej, grał jednak po raz pierwszy...) Nie dosyć na tym - kolejne, drugie miejsce i co za tym idzie: srebrny medal przypadł w udziale również innemu dobrze znanemu wam maniakowi wirtualnych czterech kółek - Przemkowi "Tigesowi" Ostrowskiemu, niegdyś CDA, aktualnie z zaprzyjaźnionego PC Formatu. Uplasowawszy się tym samym na medalowych pozycjach klasyfikacji ogólnej dziennikarzy, chłopaki za-

pewniły sobie miejsce w wielkim Finale! Biorąc zaś pod uwagę, że jak dotąd jedynie Roos z Resetu (pozdrawiamy :)) przejechał ten odcinek szybciej, jest spora szansa, że championem całej impry zostanie nasz mały Aleksik badź Tiges! Dawajcie, guyz! :)

Wróćmy jednak do samego Pentium 4 Grand Prix, Ciekawie prezentują się statystyki całego P4GP: organizatorzy szacują, że za kierownicami Subaru zasiądzie ok. 12 000 wirtualnych kierowców, którzy "w trakcie całej imprezy przejada łącznie 36 000 kilometrów, czyli dystans ponad 3 razy dłuższy, niż czeka uczestników rajdu Paryż - Dakkar, i 60 razy dłuższy od rajdu Monte Carlo. Na trasie rajdowej o długości 36 tysięcy kilometrów wszyscy kierowcy zużyliby około 4800 opon i 21 000 litrów benzyny"! Tu żaden komentarz nie jest potrzebny. Oby jak najwięcej takich prezentacji.

Tymczasem czekamy na finał.

Nie zawiedźcie nas. chłopaki! :)

PS Jeszcze jedno, nie pytajcie o mój wynik - uwielbienie dla joyów i wynikająca z niego niechęć do kierownic zemściły się straszliwie. Nie byłem jednak - warto nadmienić - ostatni. Zresztą, w drugim, niestety nierejestrowanym już przejeździe miałem fantastyczny czas, na głowę bijący wszystkie pozostałe!... Szkoda, że nikt prócz mnie tego nie widział...;P

Przemyślenia DOBRODZIEJSTWO INWENTARZA

Zaiste, powiadam, dziwne są czasem okoliczności, w jakich - bez żadnej na to chęci - się znajdujemy.

EuGeniusz Dehski

to kupujesz, człowieku, mleko, a tam - w środku - woda. Jeśli sie nie wykazałeś przemyślnościa, toś kiep, bo tylko wyładowałeś się na kasjerce w sklepie i wylałeś jej tę rzeczoną wodę na głowe, a ona otarła wilgoć i za ten karton otrzymała terenowy zestaw do anteny satelitarnei albo kino domowe i dwustu widzów na dodatek, albo zestaw przypraw podczas akcji "Gdzie kucharzv sześć, tam idź przez wieś, w zbożu Moskal stoi". I - łup! Mercedes klasy C jak malowanie. Nic, że musisz zabulić 15 tysiaków ubezpieczenia. Twoje zmartwienie.

Takoż wybierając się na mecz piłkarski. możesz, a właściwie musisz liczyć się z tym, że drużyna, której kibicujesz (sameś se winien!), przegra. Prócz tego licz się z tym, że możesz dostać w tytę, w papę, w rvi, w kinol, kopa, blache, z czółka, z glana, łańcuchem, cepem czy kamieniem. To taki zestaw promocyjno-tradycyjny.

Kupujesz, azali, komputer, bracie i siostro, i to dopiero jest nieszczeście. Bo najpierw musisz się przebić przez - jak to było w moim przypadku - przez AT, 286, 386, 486, P65 aż do Celerona, za każdym razem dodając coś, co miało ułatwić i w ostatecznym rozrachunku ułatwiało życie. Ale ile przy tym było radości i stresów! I DOS i NC, i Lufciki, w końcu... Potem, po załatwieniu spraw hardware'owych, docierasz do sedna, czyli do software'u. To jest pole do popisu i ugór na twoją głowę.

Jak już to wszystko przeorzesz, jak już twój komputer jako tako hula i już odrzuciłeś te pozorne ułatwienia, i już poznałeś te dobre, wierne i potrzebne, kiedy już ci się wydaje, że możesz świat do góry nogami - pojawia się jakiś dupek, który łyknał minimum wiedzy informatycznei i albo odnawia starego, albo wymyśla nowego i pcha w nośniki i w Sieć wirusa... To jest to tytułowe dobrodziejstwo inwentarza. To dostajesz do kompletu z komputerem.

A dlaczego nie używa się zwrotu "złodziejstwo inwentarza"? Tylko tak płaczliwie-

twórcy nowej zarazy. Trudno to wszystko zwalić na frustracje pokolenja. Sfrustrowani to mogą być kibole czy łysi z body construction club & center; ci pierwsi pochodzą z dołów, czyli z bloków, drugim brakuje na białko i nawozy fosfatowe do budowy ciałka. To rozumiem. Ale mają oni azaliż tyle wiedzy, by skonstruować wirusa? Skąd niby? Gdzie to trzymają. przecież nie w tych małych czerepkach.

A skoro to nie oni, tylko inni wyposażeni w umysły i maszyny, to czym posiadacze nowoczesnych, lepszych od tych zainstalowanych na Discovery, maszyn moga być sfrustrowani? Może ojciec zabrał komórkę, matka ciągle w pracy, siostra słucha Natalki, brat skasował najlepsze empeki... Powodów może być tysiąc.

Może zwalić wszystko

autorzy wirusów to sami niscy, łysi i ru-

dzi, krościaci, garbaci, jakający się i seple-

niacy, zezowaci pesymiści. Im już świat

niczego nie może zaoferować, nic im sie

nie podoba i oni nikomu. Wiec skoro sami

nie mogą się życiem cieszyć, to i innym

napluja do zupy. I co gorsza, nie chodza

do psychoanalityków. A powinni. Myśle

sobie: to by było fajne, gdyby podłoże

zjawiska było tak łatwe do zdefiniowania.

Powód - skutek. Ale tak nie jest. Owszem,

zdarza się - uwielbiający Lennona facet

strzela do idola. Ale to już jest wynatu-

rzenie w zboczeniu. Czy mamy do czy-

nienia z czymś takim i na polu wirusolo-

gii stosowanei?... Raczej nie. Zreszta wte-

dy byłoby łatwo wyeliminować ich z

życia - aresztować wszystkich rudych ją-

kałów i po kłopocie.

na naturę? Przyjąć, że



ironicznie?

Za każdym razem przy okazji nowego szaleństwa, jeśli udaje mi się uniknąć infekcji i pozostać względnie spokojnym, zastanawiam się od nowa i na nowo, kim są ci niania zbrodni? Bezkarność, pozorna przecież, jest pierwszym, co przychodzi do głowy. Problemem jest tylko wyhodowanie wirusa czy zmodyfikowanie starego. Bo potem najsłodsze jest właśnie to, jak sądzę, zapuszczenie go w przekonaniu o bezkarności i czekanie na wyniki. Na podbity groza glos redaktora "Teleexpresu": "Nowy wirus dziesiątkuje bazy danych banków i domowych pecetów!", na do-

Musi być co innego. Może komfort popeł-

inny cymbał ma podobne poczucie humoru i wysypuje na zakrętach gwoździe. To jest działanie infantylne, przyzna to chyba każdy, kto już wyrósł z moralnych i intelektualnych krótkich gatek. Motywacja do żartu i sam dowcip jest takiego samego autoramentu... przepraszam za trudne dla żartusiów słowo, użyję innego... poziomu - takiego samego poziomu, co napisanie na świeżo pomalowanej ścianie klatki schodowej słowa na cztery litery trzema zresztą literami. To jest ten sam poziom, który obserwujesz, czytelniku, na czacie, kiedy do pokoju wpada jakiś podminowany idiota i pisze czerwonymi kapitalikami: "Cześć pedały i dziwki! Jak tam wasze dópy?!". To jest ten sam rodzaj

> To jest wypisz, wymaluj to samo, co przejechanie gwoździem po karoserii przesadnie lśniącego nowizną samochodu.

sztuki undergroundowej, który widzimy w

mobilnych salonach awangardowego 3D,

w tramwajach i autobusach, których szy-

by noszą ślady działania amatorów gra-

werki i rzeźby w lodzie.

To jest twoja robota. Przyjrzyj się jej dobrze. Oceń

To jest oznaka twojej słabości.

Bo na nic lepszego cię nie stać:

Możesz tylko kawałek rynsztoka, który nosisz w swojej duszy, wyłać, wyrzucić, przykleić do czegoś innego, podrzucić komuś innemu. Coś obświnić.

Nasikaj sąsiadowi na wycieraczkę

Aż się boję proponować...

Pomyśl trochę?...

CD-ACTION 07/2001 Nasi górą :)

Myślenie nie boli CD-ACTION 07/2001

statystyki i wykazy. Na zdję-

cia zamarłych ekranów i arkuszy pa-

pieru upstrzonych napisem: "To ja, twój

Desperado!". Na załamujących rece ma-

klerów i dealerów, na zaplutych z emocji

prezesów i załamanych hurtowników. 1

tego wszystkiego dokonał on - anonimo-

wy, nieuchwytny, wspaniały, inteligentny

Zorro Internetu! Larry Croft Sieci! Duke

Odmianą tego zaćhwycającego działania,

wykwintnej zemsty na Reszcie Globu, jest

zapuszczanie w Sieć informacji o rzeko-

mym wirusie. "Uwaga! Uwaga! Wsiem-

Wsiem-Wsiem! Nowy, jeszcze niezarchi-

wizowany wirus zaatakował Singapur i

Londyn. Jeśli nie chcesz przyłożyć reki do

upadku świata, prześlii to ostrzeżenie

możliwie dużej liczbie znajomych!..." Za-

wsze ktoś się da nabrać, a tam grupka



Stońce świeci, cieszą się dzieci...

bo wakacje już o włos. Więc i humor pewnie zwyżkuje? Jeśli tak, to lektura tejże rubryki powinna doprowadzić. was do, hm, szczytu radości, co samo w sobie niczym ztym nie iest. A iak iesteście w dotku z powodu nie do końca pomyślnie kończącego się roku szkolnego... to tym bardziej polecam ten dział. I co się będziecie przejmować, najwyżej o rok później wezmą was do wojska, a i będziecie najstarsi w klasie :))). Dobra, już nic nie mówię... życze jeno kłapania paszczą przez minimum kwadrans dziennie przez następne dwa miesiące.

Nalepki na produktach

Jeżeli nie wierzysz, że ludzkości grozi zagłada przez głupotę, to masz tu kilka przykładów naklejek ostrzegawczych z różnych produktów:

1. Na suszarce do włosów firmy Sears: "Nie używać podczas snu" (Nawet się komentować nie chce.)

2. Na woreczku pewnych chipsów: "Możesz być zwycięzcą! Udział w konkursie nie wymaga zakupu. Szczegóły wewnątrz". (Najwyraźniej oferta skierowana do złodziei sklepowych)

3. Na pudełku zupy Dial: "Sposób użycia: jak zwykłą zupę". (Poważnie?!)

4. Na niektórych mrożonkach firmy Swanson: "Zalecany sposób przyrządzania: rozmrozić"

(Ale tylko "zalecany", a nie "jedyny".)

5. Na deserze Tiramisu, na SPODZIE pudełka: "Nie odwracać do góry dnem". (... Aaaa! Za późno!)

6. Pudding firmy Marks & Spencer: "Produkt będzie gorący po podgrzaniu" (Niesamowite, jak to się dzieje, nieprawdaż?)

7. Na pudełku od żelazka Rowenta: "Nie prasować ubrań na ciele".

(A ile można w ten sposób zaoszczędzić

8. Na leku przeciw kaszlowi dla dzieci: "Nie prowadzić samochodu ani nie obsługiwać urzadzeń mechanicznych po zażvciu preparatu"

(Ile to mniej byłoby wypadków budowlanych gdyby te 5-letnie dzieci nie obsługiwały dźwigów.)

9. Na tabletkach nasennych Nyto: "Uwaga: może powodować senność". (Taką mam nadzieję...)

10. Na większości pudełek lampek choinkowych: "Wyłącznie do użytku w pomieszczeniu zamknietym lub na zewnatrz". (A jest jeszcze jakaś inna możliwość?)

11. Na japońskim robocie kuchennym: "Nie używać w celu innego użycia" (Nie sposób się z tym nie zgodzić.)

12. Na orzeszkach ziemnych Sainsbury's: "Uwaga: zawiera orzeszki!"

(Przerywamy program w celu nadania tei ważnej wiadomości.)

13. Na pudełku orzeszków podawanym na liniach lotniczych American Airlines: "Instrukcja: 1. Otworzyć pudełko, 2. Jeść (3. Latać liniami LOT-u?)

14. Na kostiumie Supermana dla dzieci:

"Włożenie tego kombinezonu nie umożliwi ci latania" (Ktoś wytoczył im proces czy co?)

15. Na szwedzkiej pile mechanicznej:

Nie zatrzymywać łańcucha za pomocą rak badź genitaliów" (Czyżby ktoś próbował? I nie pisze, że nogami nie można...)

16. W barze w pewnym szwedzkim hotelu: "Panie prosimy o nie rodzenie dzieci w barze'

(Co się tam musiało wydarzyć?!)

Matematyka uczuć

bystry mężczyzna + bystra kobieta bystry mężczyzna + głupia kobieta

miłość głupi mężczyzna + bystra kobieta = małżeństwo

głupi mężczyzna + głupia kobieta =

Rachunek zakupów

Meżczyzna zapłaci dwa razy tyle, ile warta jest rzecz, której potrzebuje, Kobieta zapłaci dwa razy mniej, niż warta jest rzecz, której nie potrzebuje.

Kochany synku

Piszę do ciebie powoli, bo wiem, że nie umiesz szybko czytać. U nas wszystko w porządku. Twój ojciec dostał nową, miłą pracę. Ma pod sobą 500 ludzi - ścina trawę na cmentarzu. Ja byłam u lekarza trzy dni temu. Twój ojciec poszedł ze mną. Lekarz włożył mi w usta małą tube i kazał nic nie mówić przez 10 minut. Ojciec zaproponował, że odkupi od niego te tube. Twoja siostra dziś rano urodziła dziecko. Niestety nie wiem, czy to chłopiec, czy dziewczynka więc - nie wiem, czy zostałeś wujkiem, czy ciocią. Tydzień temu twój wujek -Krzysiek - utopił się w kadzi, w gorzelni. Trzech kolegów z pracy próbowało go wyciągnać, ale on dzielnie się bronił. Postanowiliśmy dokonać kremacji jego zwłok. Pożar gaszono przez pięć dni. W tym tygodniu padało u nas tylko dwa razy. Pierwszy raz przez 3 dni, a drugi przez 4.

Całuję cię mocno, Mama.

PS Miałam ci do tego listu włożyć 100 zł, ale niestety już zakleiłam koperte.



Prawnicy

Oto oryginalne w 100%, w formie i treści. pytania amerykańskich prawników zadawane naocznym świadkom. Dialogi, jakich nie spotkacie nawet w Ally McBeal.

Czy to prawda doktorze, że jeżeli ktoś umrze we śnie, to dowie się o tym dopiero rano?

Ile lat ma pański dwudziestoletni syn?

Czy był pan obecny, kiedy zrobiono panu

Czy on pana zabił?

Jak daleko od siebie znajdowały się samochody w chwili zderzenia?

Był pan tam, dopóki pan nie wyszedł, czy to prawda?

Ile razy popełniła pani samobójstwo?

P: Doktorze, czy zanim pan rozpoczął sekcję, sprawdził pan puls?

P: Ciśnienie? O: Nie.

P: Sprawdził pan, czy pacjent oddycha?

P: Czyli istnieje prawdopodobieństwo, że pacjent żył, kiedy rozpoczął pan sekcję?

P: Na jakiej podstawie pan to twierdzi. doktorze? O: Ponieważ jego mózg znajdował sie w

słoju leżącym na moim biurku. P: Czy mimo wszystko pacjent mógł wciaż

być żywy? O: Ależ oczywiście! Możliwe jest, że wciaż żył i praktykował gdzieś prawo!

P: Ona ma trójkę dzieci, tak?

P: Ilu jest chłopców?

O: Zadnego.

P: A są jakieś dziewczynki?

P: Powiedział pan, że schody prowadziły w dół - do piwnicy?

P: A czy te schody prowadziły też do góry?

P: Co przerwało pańskie pierwsze małżeń-

O: Smierć

P: A czyja śmierć?

P: Czy może pani opisać podejrzanego? O: Był średniego wzrostu i miał brodę.

P: To była kobieta czy mężczyzna?

P: Ile sekcji przeprowadził pan na zwłokach, doktorze? O: Wszystkie moje sekcje były przeprowa-

dzone na zwłokach! P: All your responses must be oral, OK?

What school did you go?

P: Pamięta pan, o której rozpoczęła się sekcia?

O: Sekcja zaczęła się o 20.30. P: I pan Dennington już wtedy nie żył?

O: Nie, siedział na stole i zastanawiał się, dlaczego robię mu sekcję!

P: Czy jest pan w stanie oddać próbkę O: Od urodzenia, Wysoki Sądzie!

Co robimy, gdy zatniemy sie w palec:

ONA:

1. myśli: "au!"

2. wkłada palec do buzi, aby krew nie kapała na dywan

3. druga ręką sięga po plaster, przykleja 4. idzie dalei

Łóżko nie może wisieć za oknem.

ERROR: Error while encoding A \SharpEye zip: No erro

2. odsuwa rekę jak najdalej, bo nie może

4. (w tym czasie tworzy się na dywanie

5. musi usiaść, bo nagle dziwnie sie po-

6. łamiącym się głosem wyjaśnia, że o

7. odmawia przyklejenia plastra, bo "na

8. kurczowo ściskając palec, sprawdza w

Encyklopedii Zdrowia, ile krwi może stra-

cić dorosty człowiek a mimo to przeżyć

(w tym czasie ONA leci do apteki po więk-

9. z mężną miną znosi naklejanie plastra

10. prosi o duży stek na kolacje, aby przy-

śpieszyć tworzenie się czerwonych ciałek krwi

11. ostrożnie kładzie nogi na stoliku (w

12. stwierdza, że przydałoby się kilka piw.

13. odkleja plaster, by zobaczyć, czy rana

jeszcze krwawi (w tym czasie ONA jedzie

14. tak długo kombinuje przy plastrze, że

15. zarzuca jej, że nie umie opatrzyć rany

16. wzdycha i jęczy, kiedy ona odkleja

17. stwierdza, że dziś wieczorem musi

zrezygnować z pracy w domu, ale za to

całkiem przypadkiem w TV leci mecz Pu-

charu Europy w piłce nożnej (w tym cza-

sie ONA trze plamę na dywanie zmywa-

18. w nocy kilka razy wstaje do łazienki,

aby sprawdzić, czy nie tworzy się wokół

19. z tego powodu następnego dnia jest

21. w pracy kradnie potajemnie temblak

22. prosi miłą koleżankę o zabandażowa-

23. podniesiony na duchu idzie z kole-

gami do knajpy wieczorem i na pytania

opowiada: "EEEE, TO DROBIAZG, NIE

Za wyjątkiem marchewki prawie wszyst-

kie towary mogą być sprzedawane w nie-

Taksówki londyńskie muszą być zaopa-

Nielegalne jest być pijanym w barze lub

Emeryci z Chelsea nie mogą się przedsta-

trzone w belę siana i worek owsa.

tym czasie ONA smaży stek)

znowu zaczyna lecieć krew

stary i nakleja nowy plaster

aby uśmierzyć ból

rany zakażenie

zmęczony i rozdrażniony

MA O CZYM MÓWIĆ!

Dziwne prawa

jeszcze całkiem niedawno.)

dzielę (unieważnione).

ANGLIA

W Londynie

dzić, że nie wdało sie zakażenie

z apteczki w pokoju sanitarnym

nie i napawa się jej współczuciem

taka rane jest stanowczo za mały"

1. wrzeszczy: "o @#\$%!!!"

znieść widoku krwi

mała plamka krwi)

mało nie stracił ręki

szy plaster)

3. woła o pomoc

Kobietom nie wolno jeść czekoladek w środkach publicznego transportu.

Nie wolno jeść siekanych pierożków w Boże Narodzenie

Chłopcy w wieku poniżej 10 lat nie mogą oglądać nagich manekinów.

Nielegalne jest pozostawienie bagażu bez

Podnoszenie (zbieranie) porzuconych czuł (w tym czasie nadchodzi pomoc, czyli bagaży jest aktem terroryzmu.

> Ci, którzy chcą oglądać telewizję, muszą kupić specjalną licencję.

Członkowi Izby Gmin nie wolno do niei weiść w zbroj.

Jeśli parowóz jedzie drogą, musi przed nim biec człowiek, w ciągu dnia z czerwoną flagą, w nocy z czerwono świecącą latamią, tak by ostrzegać przechodniów.

File fell Settings Move Tutor Multiplayer Viladows Hob

000 4 4 900 000 400

宣教主主主主教

LEREBER

光學主主主教學及

Dzieci nie mogą kupować papierosów, ale moga je palić

Kara dożywocia to 25 lat odsiadki.

AUSTRALIA

Nie wolno zostawiać kluczyków w niepilnowanym samochodzie.

Nie wolno chodzić po ulicach w czarnym ubraniu, w filcowych butach i z twarza wysmarowana czarna pastą do butów, gdyż to są atrybuty (narzędzia) włamy-

Nie wolno chodzić prawa strona ścieżki.

Regulacje Australijskiego Urzędu Komunikacji - twój modem nie może zgłosić się po pierwszym dzwonku telefonu, jeśli tak się stanie, kara wynosi 12 000\$ Jest to rozporzadzenie z 1991 roku.

Bary muszą udostępniać gościom stajnie dla ich koni, musi być w niej woda i pokarm dla zwierzat.

_inixi

Tylko licencjonowani elektrycy mogą wymieniać żarówki, kara za przekroczenie tego zakazu to 10 funtów.

Nielegalne iest noszenie różowych kalesonów (majtek?) w niedzielę po południu.

żę w Brighton Beach, musi założyć kostium kąpielowy sięgający od szyi do kolan.

TAJLANDIA

Parowozom na drogach nie wolno jeździć więcej niż 4 mile na godzinę.

Dopuszczalne jest, by meżczyzna sikał 20. zwalnia się z pracy dwie godziny publicznie, ale tylko wtedy, jeśli dzieje się wcześniej, żeby pójść do lekarza i potwierto na tvlnym kole (błotniku?) samochodu, a prawa ręka mężczyzny dotyka sa-

> Spanie z małżonkiem królowej jest zdradą i grozi za to kara śmierci (unieważnione w 1998 r)

> Naklejenie znaczka pocztowego z wizerunkiem królowej do góry nogami uważane jest za zdradę.

(One NAPRAWDĘ istnieją... lub istniały

Do Walijczyka można strzelać w tym mieście tylko z łuku i tylko po północy.

W hrahstwie Hereford

Do Walijczyka nie wolno strzelać z łuku w niedzielę w okolicy katedry.

Kobiecie nie wolno występować topless publicznie, chyba że jest sprzedawczynia w sklepie z tropikalnymi rybami.

W hrabstwie York

Wyłączając niedziele, wolno strzelać do Szkotów z łuku.

Nie wolno opuścić domu bez bielizny.

Musisz mieć założoną koszulę, gdy prowadzisz samochód.

Zapłacisz karę 600\$ za wyrzucenie gumy do żucia na chodnik, jeśli nie zapłacisz pójdziesz do wiezienia.

Bezpośrednia transmisja z zawodów w skokach narciarskich ze skoczni w Obersdorfie:

Dzień dobry państwu, witam wszyst-

kich w drugim dniu zawodów skoków narciarskich z mamuciej skoczni w słonecznym Obersdorfie. To słońce w dniu wczorajszym okazało się zwodnicze dla naszego zawodnika - Eugeniusza Mrugały. Pan Eugeniusz nieopatrznie położył swoje szkła kontaktowe na mapie miasta i niestety nastapił samozapłon. Mrugała próbował dotrzeć na miejsce zawodów na własną rękę. Trener odnalazł go w barze z piwem i zimnymi zakaskami. Dziś jednakże wszystko jest juź w porządku dzięki naszemu masażyście, który robił Mrugale okłady z lodu i dzięki temu ujrzycie państwo naszego młodego zakopiańczyka na rozbiegu. Chciałbym państwu przypomnieć, ze rekord skoczni w Obersdorfie to 135 metrów. Rekord życiowy Mrugały to 65 metrów bez wywrotki i wykopyrtniecia się w zaspę. Niemniej Mrugała to za-

choć dość roztrzepany. W zawodach o puchar Podhala Mrugała skakał z kijkami narciarskimi, a w mistrzostwach Polski razem ze swoją narzeczoną Brunhilda Przepych. Mrugała całował się z nią na rozbiegu na pożegnanie. Nieszczęśliwie mróz sprawił, ze nasz zawodnik przymarzł do narzeczonej i w momencie startu musiał pojechać razem z nia. Chyba tylko dzieki temu uzyskał nailepszy rezultat i wygrał zawody, bowiem tuż przed lądowaniem jego narzeczona zawadziła o kosodrzewinę. A oderwanie się od niej dało Mrugali w rezultacie tak duże przyspieszenie, że przeleciał o 5 metrów dalej niż najlepszy ze skoczków... przerywam, bo na starcie staje tak to Mrugała, ten charakterystyczny, czerwony kask z pomponem... widzicie Państwo na zbliżeniu, jak naciąga gogle... oj, niech tak mocno nie naciąga... no i stało się... puścił... prosto w twarz... tak, to musiało boleć... ale trener już się nim zajął i cuci go

wodnik bardzo bojowy i ambitny,



razem z masażystą... No, stanął na nogi... ale tyłem do rozbiegu... nie ma proszę państwa strachu, już go przestawiają. Zapaliło się zielone światło.. ale Mrugała nie chce jechać... zaparł sie i trzyma barierki... No tak, na tak wysokim objekcie jeszcze nie skakał masażysta gryzie Mrugałę w rękę.. nasz zawodnik jest ambitny... trzyma się dalej... teraz do naszych szkoleniowców dołączyli inni narciarze, ten w zielonym kombinezonie to Włoch -Luigi Piemont, a ten w niebieskim to Szwed Gunar Olafson... Pojechał!... nareszcie pojechał... nie, to Olafson... Mrugała go zepchnął... ale pędzi... ale tyłem jedzie... uwaga, powinien wybić się z progu... nie wybił się... runął jak kukła... a Mrugała wbił się zębami w barierkę... no patrzcie państwo, jakie to słabe barierki dzisiaj robia! Jedzie! Charakterystyczna sylwetka... macha łapami, z barierka w ustach... nasz Mrugała, nadzieja naszego speedway'a... o przepraszam!!! Tak tylko do rymu mi się powiedziało... oczywiście nadzieja naszego narciarstwa.. Wybił się z progu... świetnie, żeby tylko nart nie skrzyżował... dobrze, na pewno nie skrzyżuje, bo tylko z jedną wyskoczył! Cały czas macha łapami. cóż za wytrwałość... publiczność wiwatuje... cudownie... będzie lądo-Wał... ale nie głową do przodu! Uderzył sędziego w brzuch i przewrócił stolik sędziowski... ale cóż za wynik!!!... 136 metrów!!!, nowy rekord

Andrzej Vader

CD-ACTION 07/2001

Kto tego nie czyta, tan normalny chodzi

skoczni... zaraz, zaraz... na tablicy

świetlnej ukazuje się... 36 metrów?

Aha, bo resztę dystansu Mrugała prze-

iechał na brzuchu... Ale to i tak, pro-

szę Państwa, świetny wynik - wiemy

już na pewno, że wyprzedził Szweda

Olafsona, który zleciał z progu na zbi-

ty łeb. Dziękuję Państwu i do zobacze-

nia jutro!



Pomocna Dion W



Jak zawsze na łamach tylko część ogłoszeń - całość macie na CD (w Extras). Przypominam, że JEDYNY adres, na który należy nadsyłać maile z anonsami do PD, to: pd@silvershark.com.pl. Anonse wysyłane na inne adresy NIE BEDA publikowane. Przed wysłaniem radzę zapoznać się z regulaminem tej rubryki (tamże na CD). Trzymanie się regulaminu znacznie zwieksza szanse publikacii anonsu.

FORUM

- Potrzebujemy ludzi piszących w VB i C++. chętnych do współpracy w celu utworzenia nowej strony internetowej o nazwie Mini Developer. Email: didikr@poczta.onet.pl
- Cześć! Właśnie tworzę nową stronę WWW o grze Baldur's Gate 2, Icewind Dale i poszukuję chętnych do współpracy. Szczególnie grafików i texciarzy. Przyjmiemy KAZDEGO chętnego do naszej ekipy Proszę o kontakt: washing@poczta onet pl lub www.saper3d.of.pl.
- Mam przyjemność służyć pomocą wszystkim osobom, które mają kłopoty lub rozterki mitosne. Sam przeżyłem wiele miłości i chciałbym na swoim przykładzie nauczyć, jak nie popełniać błędów w tych jakże ważnych dla nas sprawach. Każdy zainteresowany\zakochany może ze mna korespondować przez Internet. Więcej szczególów pod moim prywatnym adresem: porady pomoc@wp pl. Płeć i wiek nie mają tu większego znaczenia. Każdemu zapewniam anonimowość.
- · Zapraszam do odwiedzenia strony www.czarnysportluk republika pl. Znajdziecie tam wyniki meczy wszystkich lig, grand prix, gry, chat, filmy, terminarz, ksm, świeże informacje żużlowe i wiele innych rzeczy!! Napiszcie do nas i wyraźcie własne zdanie na temat tej strony: czarnyspor-tluk@poczta.onet.pl. Luk.
- Konin online zaprasza wszystkich internautów w swoje (nie) skromne progi :) - http://strony.wp.pl/ wp/konin1. Wejdź, jeśli chcesz poznać legendę, historie i aktualności z Konina lub jeśli chcesz sprawić mi przviemność, hte. hte. Będziesz mógł się nokazać na forum dyskusyjnym, chacie, sondach ankietach i oczywiście w ksiedze gości :). Chetnie też wymienię się z innymi webmasterami banerami :) - dw2000@poczta.wp.pl Wielki Bonzo. :)
- Wszystkich, którzy interesują się grafiką komputerowa i nie tylko, zapraszam do mojej internetowei galerii: www.galerianawlat.hg.nl.
- www gimsp prv pl poznaj moją szkołę. Oficjalna strona Gimnazjum nr 2 i SP nr 67 w Bydgosz-
- www.flat.orv.ol na twoiei stronie iest maty ruch? Chcesz to zmienić? Szukasz jakiejś konkretnej strony? To ta przeznaczona jest właśnie dla
- · Chcesz pogadać na chacie o CDA: Wpełzaj na strone www.cda.chat.prv.pl.
- · Właśnie wyszedł piąty numer Happy Game, Aby go zobaczyć, wyślij mejla na: emil happy@poczta fm lub po prostu wejdź na stronkę: http://strony wp pl/wp/emil_happy. W magazynie znajdziecie solucje do gier, kursy programowania, opisy programów itp. Serdecznie zapraszam!
- Jesteśmy nowym klanem Counter Strike'a i poszukujemy nowych członków i członkiń: W grę wchodza tylko rekruci(tki) z okofic Rzeszowa lub Krosna, Nasz adres i kontakt renegades@go2.pl.
- Stworzyłem nową stronę, zajrzyj: strony.wp.pl/
- •Wszystkich fanów Heroes of Might and Magic (nie- ważne, jaka wersja) zapraszam na stronę http://heroes.tam.pl. Tutaj znajdziecie wszystkie

informacje dotyczące każdej wersji Heroesów oraz możliwość uczestniczenia w klanie! Lothar.

- · Zapraszamy serdecznie do serwisu INTER-WORLD, Adres: http://www.interworld.hg.pl. Kurs języka HTML, dużo o apletach JAVA, Javascript, ch@t, humor, giełda, kontakty, dużo o grach i wiele, wiele innych!!! Jeśli masz coś fajnego na ten temat - przyślij! Z góry dziękuję!!! Zapraszam!!! Mói e-mail: I kornacki@hoga.pl.
- · Zapraszam -wszystkich, którzy lubią czytać książki, do odwiedzenia mojej strony www.free.of.pl/I/lektury. Znajdziecje na niej kilkadziesiał pełnych tekstów ksiażek Sienkiewicza. Mickiewicza, Słowackiego i innych autorów,
- Wejdźcie na stronę klubu Poszukiwaczy Wiedzy zajmujących się poszerzaniem wiedzy człowieka i tym samym polepszaniem świata. Interesują nas nauki przyrodnicze. Wstąp do nas - to coś dla każdego. Znaidziecie nas pod adresem http://poszukiwacze-wiedzy, w.interia.pl.
- Zapraszam na ekstrastronę o FIFIE 2001 Każdy fan tej gry musi na nią wejść! http://fifa.valhalla.pl. Ekstraturnieje, gorące newsy, chat, kanał IRC (#FIFAPOLAND)
- Kompletujemy redakcje do nowego pisma o tematyce (nie tylko) komputerowej. Jeżeli chcesz pisać teksty, zajmować się reklamą, prowadzić własny kącik lub robić cokolwiek innego - koniecznie napisz: rat@rat.maxi.pl.
- Przeszkadza ci jakiś uciażliwy spamer? Jeżeli tak, weidź na strone www.spamerlist.hg.pl i podaj nam jego namiary. Na stronie powstaje Czarna Lista Spamerów. Już niedługo pojawią się na niej również artykuły na temat, jak się obronić przed atakami
- Zapraszam wszystkich na page'a teamu "Unexperienced": http://www.unexperienced.prv.pl/ Strona poświęcona jest wspaniałej karciance, jaką bezapelacyjnie jest Magic: the gathering... Nawiąże również kontakt z ludźmi, których pochłoneta ta gra. :) neoreichu@poczta.onet pl.
- W sumie to wszystkie gazety można uznać za normalne, a może coś innego, coś sprawdzonego raczej "Wolny Czas": gazmen@wp.pl.
- Zapraszam na moja strone www.kbgutek.republika ol. na której znajdziecje mase tipsów, kacik Black&White, śmieszne pliki i mase innych rzecz. Poza tym poznam dziewczynę w wieku lat 13-16. Mój mail to kbgutek@poczta.e.pl.
- www.championshipmanager.prv.pl. Zapraszam wszystkich na nową strone o najlepszym menedżerze na świecie! Stocho.
- Zapraszam na stronę djcargo w interia pl. Na niej Katie Holmes, Rubato, Liroy Zapraszam do wyrażania opini. Formularz na stronie. Cargo.
- · Weidź na strone poświecona komunikacji miedzy komputerami a Internetem: www.naftowa_republika_pl_
- •Wszystkich fanów Dragon Balla zapraszam na nowa stronke - STREFA DB: www.strefadb.prv.pl. Po prostu nailepsieisza stronka o nailepsieiszei anime
- YO men! Zapraszam wszystkich na moją stronę WWW o IRC-u: http://www.huqoirc.prv.pl/Ganowski. Hubert vel ^ Hug0 ^

 Zapraszam serdecznie na moją stronkę: www.milosz.z.pl. Znajdziecie na niej coś o Big Brotherze, didżeju Miłym, tańcu elektro, scenie

- Pomogę wszystkim w następujących grach: Diablo2, Fallout, Fallout 2, No One Lives Forever, Oni, Evil Dead, El Dorado, BWP1 i wielu innych. Napisz, a spróbuję ci pomóc: jacekha-
- · Zapraszam na nieoficjalną stronę o cudnym mieście Ostrów Mazowiecka - www.ostrowmaz.com.pl.
- · Destroyer's Home Page: http://destroyer15.w.interia.ol.
- Witajcie! Co powiedzielibyście na temat udziału w tworzeniu magazynu internetowego. Jest to magazyn dla wszystkich; możecie przedstawiać w nim swoje poglądy i opinie. Możecie pisać o wszystkim. Jeżeli jesteście zainteresowani, piszcie na adres lordtassadar@noczta onet nl. Wasze artykuły na pewno się w nim znajda. Możecie nawet zostać jego głównymi współtwórcami.
- · Zapraszam na stronę internetową poświęconą zespołowi Limp Bizkit. Można na niej znaleźć: biografie, mp3, zdiecia i wiele innych ciekawych rzeczy o tym zespole. Adres: www.limpfan.prv.pl.
- · Zapraszam na moją stronę http://www.gry.kom-
- •Jeśli masz problem z grą Fallout/Fallout 2 PISZI: frankhorrigan@go2 pl.
- UWAGA!!! Powstaje pierwszy na świecie menejeżeli masz trochę wolnego czasu, znasz się na Delphi i masz dostęp do Internetu, skontaktuj się z nami: Golden Team ir@okev.pl.
- Poszukuję redaktorów do serwisu o gierkach. Mój adres to: Ludvick@interia pl.
- · Wszystkich ludzi, którzy lubią rozmaite rzeczy, zapraszam na nowy serwis rozrywkowy "IHAHO", który znajdziecie pod adresem www.ihaho.prv.pl Spotkacje się tam między innymi z działem o grach komputerowych, kulturze, humorze i innych (Quake3, test gazet komputerowych, BB w Sieci, uza-
- Zapraszam na najlepszą stronę w Sieci o grze FIFA 2001!!, a mianowicie www.fifaclub.prv.pl. Znajdziecie tu wszystko: najlepszy Download w Sieci, porady, turniej, cheaty, linki, screeny, filmy, demo, chat room, księga gości i wiele innych rzeczy związanych z gra - FIFA 2001.
- Zapraszam wszystkich na nowa strone www.dang.w.pl. Znajdziesz tu UFO, komiksy, chat... Zapraszam do wpisywania się do księgi!
- Serwis www.diablo2arena.prv.pl to najbogatsze źródło informacji o Diablo 2 w jezyku połskim. To nie żart oczywiście,
- · Na stronie www.zjawiska.of.pl dowiesz się wszystkiego na temat niewyjaśnionych zjawisk Autorem jest Pluto, Zapraszam!
- · Jeśli masz jakiekolwiek problemy sercowe i milosne, Bananowe Kochanie Company pomoże ci na pewno! Mailui śmiało na adres falka z cintry@poczta.onet.pl lub dzaberloki@go2.pl Mo-

żesz liczyć na fachowa pomoc! Takie coś pomogloby ci przeżyć te trudne chwile... smok dżaber-

- · Konrad Vme Home Page, Zapraszam wszystkich na moją stronę: www.konradvme.prv.pl, na której znaleźć można wszystko do i o Winampie, coś o systemach Windows i BeOS. Download. Hack&Crack, mój własny Edytor HTML-a. kurs HTML-a i darmowe: JavaScript, Humor oraz wieeeele wiecei. Poszukuje także LUDZI DO WSPÓŁ-PRACY, zatem jeśli piszesz dobre texty, masz jakiś ciekawy pomysł na nowy dział lub WŁASNY kącik, to pisz: webmaster@konradvme.prv.pl, www.konradvme.prv.pl.
- Pomoge każdemu, kto ma problem z grami Fallout 1 i 2 oraz GTA2. Mój e-mail to racik@inte-

PROBLEM

• 3D PRINCE OF PERSIA

Szukam kodów i sołucji do tej gry - drdoc-tor@wp.pl. Adres: ul. Zapałczana 8; 04-289 War-

Napiszcie, jak ładuje się żołnierzy na statek - email to: AMichnia@poczta onet pl.

- *Jak ułożyć totem z 6 klocków? Tomasz Nowak, ul. Jadwigi 80, 42-200 Częstochowa.
- *Witam! Nazywa się Sebastian i potrzebuję opisu do gry Ace Ventura, Mój adres: chudy-

· AIRLINE TYCOON

Od pewnego czasu neka mnie pewien problem, a wszystko zaczęło się od waszego CD-ka, Ładuję do kompa demo Airline Tycoon z waszej płyty, odpalam, potem uruchamiam, wszystko ładnie się ładuje, lecz nagle akcja komputera ustaje (nawet dźwiek - ciagle wydobywa sie ieden ton) i dalej ani rusz. Za każdym razem było to samo. Pomyślatem - nic to, z demami tak to czasem bywa. Zmienitem zdanie po tym, jak odpalitem pełną, oryginalną wersję, lecz działo się tak samo jak w przypadku dema. Historia jest o tyle ciekawa, że ta sama płyta chodziła u wszystkich moich kumpli. Mam Celerona 333, 96 RAM-u. CD-ROM 40x, Ati rage, Mój adres: shitface@po-

• BALDUR'S GATE

Jak zrobić, żeby Nalia dala mi twierdzę d'Arnise? Zabilem tam wszystkie trolle i TorGala, ale Nalia mówi, że jestem za mało waleczny, więc chce uciec i zostawić zamek Roneallom. Moja siostra zrobiła to samo, tylko że ja Głaciusa (tego w taiemnym pokoju) zabiłem, a ona go zdominowała, przez co ten zrobił się dobry! Mój adres yesname@onet.poczta.pl.

Gdzie mogę spotkać Drizzta do Urdena, a gdzie hełm Balduriana? Jeśli ktoś może mi pomóc, niech wyśle maila na adres: jerzy kowalski krak"w@intreia pl. Zrozpaczony Witek z Krakowa (CRUSA-

DARK VENGEANCE

Gdy wybiorę postać, próbuję przestawić controlsy i wyskakuje "dierr_inputlost" nawet po zainstalowaniu patcha, Help 0503 71 86 50, SMS,

Zajrzyj do zawartości Cover CD w nr 06/01.



Prawo Jazdy ABCD

Ukończenie siedemnastego roku życia było dla bardzo wielu znacznie ważniejsze niż osiągnięcie pełnoletności. I to wcale nie dlatego, że następowało o rok wcześniej czy też, że można było świętować dwa razy (choć tej drugiej przyczyny raczej bym nie wykluczał). Główny powód był jednak jeden - w tym właśnie wieku można było zdobyć prawo jazdy - dla bardzo wielu znacznie ważniejszy wyznacznik wolności niż własny dowód!



ednak w przeciwieństwie do dowodu, który otrzymuje sie przecież automatycznie, własne prawo jazdy trzeba najpierw zdobyć. I tak zaczyna się prawdziwa droga przez mękę. Trzeba się przecież najpierw zapisać do jakiejś szkoły, zaliczyć (najlepiej oczywiście ze zrozumieniem, choć że nie wszystko zrozumieć się da, więc i bez odrobiny wkuwania niestety się nie obejdzie) wykłady z kodeksu drogowego, zdać egzamin teoretyczny, przejść szkolenie na placu boju (znaczy się manewrowym), przeżyć walki uliczne, a na samym końcu przekonać jeszcze egzaminatorów, że z nabytej wiedzy i umiejętności potrafi się skorzystać nawet w największym stresie. Pół biedy, jeśli uda się to osiągnąć za pierwszym razem - bo jak nie, to cały cyrk zaczyna się niemal od początku...





W dobie powszechnej komputeryzacji aż sie prosi, by proces zdobywania szlifów kierowcy jakoś wspomóc za pomocą komputerów. Nie jest to zresztą wcale takie niemożliwe - jakieś dwa lata temu do naszej redakcji dotarł bowiem program służący do nauki jazdy po mieście. Były w nim i lusterka, i odwracanie głowy, że o kierunkowskazach, światłach i instruktorze nie wspomnę. Była nawet symulacja jazdy z zadaną liczbą promili alkoholu we krwi! A takie coś przydałoby się nie tylko jako materiał poglądowy przy nauce jazdy - opóźniona reakcja była svmulowana doskonale i bardzo wielu amatorów jazdy po paru piwkach po kilku wirtualnych kraksach miałoby zakaz picia wpojony bardzo

Po tym optymistycznym przeglądzie wróćmy jednak do naszej rzeczywistości i Prawa Jazdy ABCD. Pomyślane zostało jako pomoc przy cześci teoretycznej egzaminu na prawo jazdy, więc do najbardziej zaawansowanych rozwiązań zachodnich równać się niestety nie może, choć nie znaczy to, że jest tylko kolejną komputerową odmiana ksiażki z testami. Produkt MarkSoftu podzielić można na kilka części, a testy są tylko

Prócz testów na płycie dostaje się także kompletny podręcznik, słownik pojęć związanych z ruchem drogowym, pełny tekst kodeksu drogowego, około czterdziestu animacji ilustrujących prawidłowe zachowanie się na drodze, edytor własnych zestawów pytań testowych oraz taryfikator mandatów z punktami karnymi i wysokościami mandatów. Wszystko to oparte jest oczywiście na obecnie obowiązujących przepisach, a wraz z kupnem programu użytkownik otrzymuje także prawo do bezpłatnych aktualizacji programu do końca bieżącego roku (szkoda tylko, że na pudełku nie ma o ograniczeniu czasowym dostępności darmowych aktualizacji ani słowa...).

Od suchego wymienienia zawartości pudełka znacznie ważniejsze są jednak wrażenia z obcowania z programem. Na szczeście interfeis uzvtkownika zaprojektowany został całkiem sprawnie i gdyby nie przywiązanie okienka programu do rozdzielczości 640 x 480 byłoby nawet bardzo dobrze. Tak jest - tylko dobrze, choć nie wszystkim czarna ramka dookoła musi odpowiadać - moim zdaniem i tak jest to lepsze rozwiązanie niż okienko bez czarnej ramki z rozpraszającym pulpitem w tle, a przecież i na takie kwiatki można się bez zbyt długich poszukiwań natknąć.

Po krótkiej instalacji wypada jeszcze tylko utworzyć nowego użytkownika (program będzie bowiem zapamiętywał nasze postępy) i ląduje się w głównym menu programu. Z tego miejsca można się udać zarówno na naukę (wybranie tej opcji przenosi nas do komputerowego podręcznika), sprawdzenie wiedzy (czyli testy), do archiwum wyników, edytora, słownika, animacji, wydruków (które jed-



nakże ograniczają się jedynie do umowy kupna-sprzedaży oraz oświadczenia sporządzanego po kolizji drogowej), opcji (między innymi czas trwania testu czy czyszczenie bazy danych z naszymi poczynaniami) oraz pomocy. Ta ostatnia jest o tyle ważna, że program pozbawiony jest jakiejkolwiek instrukcji w formie drukowanej, co jednak dzięki szybkiej i prostej instalacji nie jest zbyt wielkim

Najważniejsze, przynajmniej dla przygotowujących się do egzaminu, są oczywiście podręcznik oraz testy. Kodeks drogowy także może się przydać, żeby wiedzieć, skąd się biorą niektóre pytania, ale dzięki całkiem niezłemu podręcznikowi oraz zbiorowi wszystkich obecnie obowiązujących pytań testowych nie jest on do pomyślnego ukończenia egzaminu niezbedny.

A skoro już przy podręczniku jesteśmy - ma on jedną bardzo miłą cechę. Przy jego tworzeniu bardzo szeroko wykorzystano połączenia hypertekstowe, dzięki czemu do wszystkich haseł słownikowych można się dostać po jednym kliknięciu odnośnika. Tak samo ma się sprawa z przykładami, a że dodatkowo dostępne jest również wyszukiwanie obejmujące albo daną stronę, albo też całość materiałów referencyjnych, do szukanej informacji dociera się tu nieporównywalnie szybciej niż w przypadku podręcznika drukowanego. Nie ma jednak róży bez kolców - osobiście bardzo boleję nad faktem, że nie można danej strony wydrukować. Komputer nie wszędzie się przecież zabiera ze sobą, a czasami chciałoby się móc powtórzyć jakiś szczególnie "niewchodzący" do głowy fragment przepisów, na przykład jadąc na kurs...

Pozytywne odczucia towarzyszyły również części testowej. Czytelne ilustracje, spokojny układ ekranu, możliwość rozwiązywania zadań w dowolnej kolejności, stale widoczny zegar - warunki do sprawdzania zdobytej wiedzy niemalże komfortowe! Po ukończonym teście otrzymujemy oczywiście pełen raport o błędach - zresztą można sobie także zażyczyć, by zadania były oceniane natychmiast, co przy wstępnym przyswajaniu materiału jest zreszta wyjściem naj-



Ostatnia właściwościa programu, na która chciałbym zwrócić uwagę przed podsumowaniem, sa animacje. Nie moga one wprawdzie konkurować z dziełami okraszającymi gry kom-

ich celem nie jest wywoływanie zachwytu u oglądających, a przekazywanie informacji. A w tej roli sprawdzają się bardzo dobrze: przejrzyste, okraszone komentarzem, a dodatkowo zastosowana tu kompresja, choć wprowadza do obrazu widoczne artefakty, nie zaciemnia przekazywanego nam obrazu.

Ostateczna ocena Prawa Jazdy ABCD jest dzieki temu jak najbardziei pozytywna. Jest to program nie tylko całkiem nieźle wykonany (przynajmniej jeśli ktoś nie dostaje wysypki na samą myśl o czarnej ramce dookoła głównego okna programu), ale i zawierający właściwie wszystkie materiały referencyjne, które osoba przygotowująca się do egzaminu na prawo jazdy powinna mieć pod reką. A że wykorzvstano w nich zarówno hypertekst, jak i możliwość wyszukiwania dowolnych haseł - dotarcie do interesującej nas informacji jest tu na pewno szybsze i przyjemniejsze niż w przypadku tradycyjnych podręczników. Jedyne, czego mi brakowało, to możliwość wydrukowania dowolnej strony, przez co z wiedzy zawartej na krażku można korzystać jedynie siedząc przy komputerze.

Encyklopedia dla dzieci

Dzieci dorastają w różny sposób, ale zawsze w ich rozwoju pojawia się okres, kiedy zaczynają nękać rodziców niekończącą się serią pytań: "Tato, a dlaczego...? Mamo, a po co...? Babciu, co to jest? Dziadku, a kto wymyślił...?". Im wiecej odpowiedzi udzielamy, tym więcej nowych pytań się pojawia. I tak koło się zamyka.

Tomasz Matusik

a szczeście nie my pierwsi zetkneliśmy się z tym problemem. Programiści i informatycy też mają dzieci i pewnie dlatego, aby mieć więcej czasu na pracę i choć chwilę spokoju, stworzyli "Encyklopedię dla dzieci". Zeby jednak dzieci nie zawracały im głowy, musieli stworzyć przejrzysty i prosty interfejs. Udało im się to w dużym stopniu. Encyklopedia przypomina duży, kolorowy i wielofunkcyjny panel. W opcjach możemy zdefiniować kolorystykę i tło. Ponieważ dzieci, zwłaszcza te młodsze, szybko nudzą się przy dużych ilościach tekstu do czytania, większość informacji podano w formie urozmajconych multimediów. Wiedzę pogrupowano tu w sześciu głównych kategoriach: kultura, przyroda, historia, nauka, geografia, atlas. Kategorie podzielono na zagadnienia główne, te z kolei na pomniej sze i tak dalej, aż docieramy do interesującego nas zagadnienia. Oprócz tego na panelu w szybki sposób możemy uzyskać dostęp do słownika, zestawu biografii czy plików multimedialnych.

Z informacjami możemy zapoznawać się na kilka sposobów: klasycznie, czyli sięgając do odpowiedniego działu i szukając tam odpowiedniego tematu, i losowo - gdy pociągniemy dźwignię z boku panelu, to jak w jednorękim bandycie następuje losowanie tematu. Przez drażenie ciekawości. Ten sposób bardzo mi się spodobał. Na czym on polega? Otóż na dole panelu widnieje tajemniczy przycisk z napisem "mapa". Po jego wybraniu pokazuje się mały wirtualny świat. W nim możemy wybrać jedno z dziewięciu środowisk - wystarczy je kliknąć, a powędrujemy do tego miejsca. Tam możemy się dookoła porozglądać lub, jeśli nam się nie spodoba, przenieść w dalsze lokalizacje. Ale najciekawsze w tym jest jeżdżenie wskaźnikiem myszy po obrazku. Po wskazani zarówno ludzi, jak i przedmiotów pojawiają się pytania. Treścia przypominają te zadawane właśnie przez dzieci. Po kliknięciu przycisku "odpowiedź" otwiera się stosowny dział, w którym można znaleźć informacje zawierające potrzebne wyjaśnienia.

Ponieważ oprócz udzielania odpowiedzi encyklopedia powinna również uczyć, w programie możemy sprawdzać, jak idą postępy w przyswajaniu wiedzy. Możemy to uczynić na dwa sposoby. Jeden jest klasycznym quizem. Przed jego rozpoczęciem możemy wybrać poziom trudności, zakres materiału, z jakiego ma być sprawdzone dziecko, oraz czas trwania testu. Innym sposobem sprawdzenia postępów w nauce są "cudowne gwiazdki". Otóż z



boku panelu jest widoczna gwiazdka. W zależności od tego, do jakiej kategorij należy temat, z którym się zapoznajemy, ma ona różny kolor. Kiedy dziecko już przyswoi sobie podawane informacje, powinno myszką kliknąć tę gwiazdkę. Usłyszy dźwięk dzwoneczków, a gwiazdka zmieni kolor na szary. W panelu "Opcje" istnieje zakładka "Wyniki". Tam możemy zobaczyć, ile i

w jakiej kategorii dziecko zdobyło gwiazdek. Z jednej strony, pozwoli nam to stwierdzić, jakie czyni postępy, a z drugiej, zorientować, czy nasza pociecha interesuje się szczególnie jakimiś tematami i być może ma uzdolnienia w jakimś kierunku.

Ponieważ jest to encyklopedia dla dzieci, większość materiałów wyposażona jest w raczej skrótowe opisy. Jednak dołączone do tego zdjecia, rysunki, animacje, filmy i galerie urozmaicają podawany materiał. Informacje podawane są w sposób jasny, przejrzysty i łatwo przyswajalny. Potrzebną wiedzę znajdą tu dzieci w różnym wieku. Zarówno te młodsze. interesujące się tym, "do czego służy elektryczność?". jak i te starsze, chcące się dowiedzieć,





co oznacza matematyczny termin "ciąg Fibonacciego". Dziecko korzystając z tego programu nauczy się też zależności, jaka występuje między wynalazkami i odkryciami. Obok większości tematów podane są też zagadnienia pokrewne. I tak np. temat pierwiastka "tlen" jest powiązany z układem oddechowym, fotosyntezą, spalaniem oraz nurkowaniem z akwalungiem. Pozwala to pojąć, w jaki sposób postępy w jednej z dziedzin nauki mogą wpływać na

Najważniejszy wydaje się fakt, że w programie ujęte są zagadnienia, o które dzieci pytają najczęściej i które najbardziej je fascynują - zarówno chłopców (rakiety, okręty podwodne, samochody), jak i dziewczynki (zwierzęta, zabawki, muzyka). A i dorośli będą mogli w szybki sposób odświeżyć swoje szkołne wiadomości. Słownik zawarty w programie pozwoli też naszym pociechom poznać trudne słowa i uwolni nas od czasem cieżkiego obowiązku tłumaczenia ich znaczenia. Podsumowując, jeśli cenimy nasz czas, a jednocześnie chcielibyśmy, aby nasze dzieci rozwijały swoją wiedze i zainteresowania, to obowiązkowo powinniśmy zaopatrzyć się w tę pozycję. Abyśmy już w pełni mogli się uwolnić od dręczących pytań dziecka, w pudełku z encyklopedią znajdziemy też program "Jak to działa". Oba tworzą pakiet pozwalający nam w sposób jasny i przejrzysty odpowiedzieć na 90% pytań naszych pociech. A i nam samym mogą dostarczyć trochę

rogram do testów udostępnił wrocławski EMPIK MEGASTORE





INFO · INFO · INFO

Dystrybutor:

nternet:

Wymagania:

CD-ACTION 07/2001 Kto czyta, nie pyta

CD-ACTION 07/2001 Kto czyta, nie pyta.

≅[zepter]

Miary domowe

Kuchnia Polska

O NAS

najlepsze przepisy

Książki kucharskie to stałe i pewne pozycje w każdej księgarni. Natomiast multimedialne książki kucharskie to jeszcze nowość, która powoli wkracza na rynek. W przecjwieństwie do innych aplikacji, które zostały przeniesione ze środowiska publikacji w formie książkowej do zapisu na krążku CD, mają jednak trudniejszą drogę. Książka ma to do siebie, że jest pod ręką nawet w kuchni. Przyrządzanie wykwintnych potraw wymaga zazwyczaj pewnych zabiegów, które trudno od razu zapamietać. Dlatego, tak jak rondle, wałki i chochle znajdują się w kuchni, miejsce książki kucharskiej jest między nimi albo przynajmniej w pobliżu. Trudno natomiast wyobrazić sobie gospodynię, mającą obok zlewozmywaka i stołu posypanego mąką na ciasto również komputer PC i 15-calowy monitor, na który zerka co pewien czas.

Jaja, mieko, sers

Napol

forty, cineta i cineteczko

Andrzej Sitek

przypadku "Kuchni polskiej" sprawa jest nieco prostsza, bowiem przepisy można wydrukować i korzystać 🕵 z nich bez obawy, że gorący sos wyleje się na klawiaturę. Rola programu nie ogranicza się zresztą do prezentacji zestawu dań i przepisów. "Kuchnia polska" została tak opracowana, że przy okazji przepisów na wiele smakowitych potraw dowiemy się np., skąd wziął się zwyczaj jadania takich, a nie innych posiłków. Często poznamy historię lub etymologiczne pochodzenie nazwy dania czy potrawy, kulturę i obyczaje to-

warzyszące wystawnym obiadom i kolacjom. W programie jest bardzo dużo ciekawostek, całej masy informacji dotyczących wszystkiego, co związane jest z kuchnią. Zanim dotarłem do przepisów, wiele czasu zajęło mi właśnie czytanie o historii kuchni w Polsce i na świecie. Po prostu nie da się ominąć tych informacji, które podano lekko, miło i przy-

Ciekawi mogą dowiedzieć się na przykład, że w staropolskiej kuchni wielcy smakosze zajadali się granelami. Przysmak ów to nic innego, jak 'jądra młodym jagniętom i ciołkom wycinane". Owcześni kosztowali również wymiona krów, oczy, uszy i gruczoły cielęce, a do delicji zaliczano amoretki, czyli szpik z wołowego kręgosłupa. Zapewne już wam

Takie pychoty rodzimej kuchni możemy poznać dzięki "Krótkim dziejom kuchni polskiej". Dział ten obok Porad, Przepisów i pli-

"Krótkie dzieje kuchni polskiej" to tytuł na pewno nie na wy-



dów. W "Krótkich dziejach kuchni polskiej" ujrzymy ilustrację przedstawiającą fragment żebra zwierzęcia upolowanego przed 15 tysiącami lat. Nieco dalej, pod identyczną fotografia, znajduje sie podpis, który wyjaśnia, że jest to grot krzemienny myśliwskich oszczepów sprzed 3 tys. lat. W dziale Porady, który podzielony jest na dwie grupy: Techniki gotowania i Wyposażenie kuchni, dowiemy się np., jakich noży używa się w kuchni i jakie jest przeznaczenie specjalistycznych ostrzy. Ilustracje obrazują poszczególne typy, które są ponumerowane, jednak numery nie zgadzają się z opisem (brak nr 5). Warto jednak nadmienić, że tak

ku pomocy obejmuje całość programu autorstwa Marka Łebkowskiego. Należałoby chyba w tym miejscu nadmienić, że publikacje kulinarne autora od lat goszczą w polskich domach. Teraz zmieniła się jedynie forma zapisu.

rost. Opracowanie jest szczegółowe i kompletne. Rozpoczyna się od epoki prehistorycznej i biorąc pod uwagę, że to przecież komputerowa książka kucharska, zostało przygotowane niezwykle rzetelnie. Kolorowe ilustracje, reprodukcje z drzeworytów i bardzo ciekawy tekst sprawiają, że ciężko oderwać





Nie ustrzeżono się niestety pewnych błę-

Kuchnia polska została wydana przez Wydawnictwo Wielobranżowe Fan i jest pierwszą pozycją z planowanej serii zatytułowanej "Kuchnie narodów". W zamyśle producenta (Mag Media Ltd.) będzie to pozycja wielojęzyczna, wydawana na krążkach CD. Na płytach, podobnie jak w "Kuchni polskiej", znajdą się historie na-

rodowych kuchni, porady dotyczące niebanalnego dekorowania stołu, technik dobrego gotowania i odpowiedniego wyposażenia miejsca pracy Wiadomo już, że kolejne krażki będą zatytułowane "Kuchnia kresów", "Kuchnia grecka", "Kuchnia gruzińska" "Kuchnia żydowska", "Kuchnia zdrowa i dietetyczna".

jak i inne dane tekstowe w programie, porady na temat wyposa-

żenia kuchni i technik gotowania nie ograniczają się do suchych

definicji kuchennych gadżetów czy konkretnych technik. Oprócz

nich autorzy wspominają o wielu szalenie ciekawych tradycjach.

zwyczajach itp., o których przeciętny Kowalski nie ma pojęcia.

Dzieki "Kuchni polskiei" dowiedziałem sie np., że istnieje special-

Zastrzeżenie ogólniejszej natury dotyczy też rozdzielczości, w któ-

rej pracuje aplikacja. 640 x 480 - to naprawdę mało, tym bardziej

że utrudnia to również czytanie. Litery sa troche rozmazane. Po-

dobnie jest z filmami. Niska rozdzielczość sprawia, że są niewyraź-

ne. Gdyby nie potężne zbliżenie, pewnie w ogóle nie byłoby wia-

domo, co właściwie kucharz przyrządza. Jeśliby się czepiać, moż-

na by mieć żal, że filmów jest za mało. W skali całego programu

Głównym działem "Kuchni polskiej" nie są jednak opisy zwycza-

jów panujących w kuchni staropolskiej, lecz biblioteka przepisów.

Jest ich w sumie 1400 i obejmuja praktycznie każdy rodzaj po-

traw, które można wyczarować w domowej kuchni. Czego tu nie

ma! Przekąski, przystawki, zupy, sosy, ryby i raki, mięso, drób,

grzyby, dziczyzna, warzywa, napoje, leguminy, torty, ciasta i...

wiele, wiele więcej. Znaleźć się w tym gąszczu przepisów jest jed-

nak znacznie łatwiej niż w tradycyjnej, papierowej książce kuchar-

skiej. Przede wszystkim możemy skorzystać z wygodnej i szybkiej

wyszukiwarki, która pozwala błyskawicznie odnaleźć przepis na

daną potrawę. Jeśli zaś nie za bardzo wiemy, czego szukamy,

możemy skorzystać z leksykonu terminów gastronomicznych. Lek-

sykon analizuje bazę programu pod względem użytego terminu.

Jeśli gdziekolwiek się pojawi, zostanie wyświetlony w specjalnym

oknie. Zazwyczaj jednak nie będzie potrzeby szukania przepisu na

wybrane danie. Konstrukcja działu jest naprawdę czytelna i przej-

rzysta. Okno przepisów wzbogacono każdorazowo o ilustracje po-

trawy, co ma niebagatelne znaczenie. Nie każdy bowiem wie, co

to takiego cząber po kaszubsku, sola na zimno czy inne tajemnicze

dania. W oknie przepisów znalazło się także okienko z animowaną

reklama restauracji - Dom Polski. Na szczęście nie jest zbyt duże,

szkoda jednak, że użytkownik jest na nie skazany.

ny nożyk do obcinania czubka ugotowanego jajka :-)-

jest ich naprawde niewiele (dokładnie 30).

"Kuchnia polska" to program, który powinien zainteresować nie tylko amatorów dobrej kuchni lubiących przyrządzać ciekawe dania i

potrawy. O wartości aplikacji decyduja przede wszystkimi zawarte w niej przepisy, ale trzeba zauważyć, że "Kuchnia polska" to również przyjemna i wciągająca lektura. Wydawałoby się, że kultura jedzenia ogranicza się jedynie do właściwego podawania i oprawy dań - że jest inaczej, dowiadujemy się właśnie z "Kuchni polskiej"

Na koniec jeszcze kilka słów o drugiej płycie znajdującej się w pakiecie. Gotowanie z Zepterem to oczywiście reklama naczyń Zeptera. Poza tym na płycie znajdują się świetne przepisy dań domowych czy też poradnik dotyczący właściwego nakrywania do stołu (trzy warianty - dla 2, 3 i 5 osób). W dziale "Dodatki do potraw" znajdziemy np. szczegółową tabelkę dotyczącą serwowania alkoholi (chodzi o odpowiednią temperaturę napoju alkoholowego i rodzaj potraw, do których należy go podawać). Podobne dane zamieszczono w dziale dotyczącym ziół i przypraw. "Gotowanie z

Zepterem" zawiera bardzo istotna dla właściwego odżywiania tabelę wartości kalorycznej wybranych produktów. Oczywiście w programie umieszczono także tabele dotyczącą zapotrzebowania energetycznego (kalorycznego) dzieci, młodzieży, kobiet i mężczyzn. Do określenia masy naszego ciała (tzn. czy jest prawidłowa) posłuży specjalny program. Ustala on wskaźnik masy ciała - BMI - w odniesieniu do naszego wzrostu i wagi (plus typ aktywności fizycznej i grupa wiekowa). Aplikacja dokonuje obliczeń i podaje nam odpowiednią wartość.





Jeżeli okaże się, że cierpimy na nadwagę, możemy przeczytać zalecenia, a także przeanalizować tabele produktów zalecanych i przeciwwskazanych przy otyłości. Płyta Zeptera jest dobrym uzupełnieniem "Kuchni Polskiej". Cena całego pakietu wynosi 69 złotych. Na pewno nie jest to wielka kwota, tym bardziej za możliwość poznania tajników przyrządzania smakowitych potraw polskiej kuchni. Polecam.



cieknie ślinka, ale prawdziwie wykwintne dania jeszcze przed nami. Staropolscy kucharze na pewno poleciliby swoim gościom móżdżek zapiekany w muszelkach, a dla mniej wybrednych grzebienie kurze oraz świeże, pożywne łapki.

CD-ACTION 07/2001



Koniec problemów!

Masz problemy z porannym uruchomieniem komputera? Jego osiągi są kiepskie? Czas zajrzeć pod maskę - my zaś będziemy twoim przewodnikiem.

oprac. Tomasz Pasich

hociaż obecne komputery są dużo bardziej wszechstronne niż kiedykolwiek, nie potrafia się o siebie zatroszczyć. Tak jak samochód potrzebuje regularnych przeglądów, tak samo komputer wymaga podobnych zabiegów. W tym jednak przypadku nie musisz truchtać do najbliższego serwisu komputerowego, ponieważ wszystko możesz wykonać samodzielnie.

Ignorowanie utrzymywania dobrego stanu komputera może skończyć się fatalnie. Twoja nowiutka maszyna, z której byłeś tak dumny i którą tak się cieszyłeś, wkrótce stanie się zawodna i niestabilna. Jeszcze zanim to zauważysz, komputer zaczyna okazywać oznaki "osłabie-

nia". Dokument Word, który niegdyś Kiedy masz do dyspozycji wspaniałe otwierał się w pół sekundy, teraz ładuje się przez pół minuty. Zatem wypatruj sygnałów długiego czasu dostępu, komunikatów o błędach i urządzeń powodujących konflikty.

Inbox - Outlook ... Matrox Grap...

Jednak nie musi tak się dziać. Aby utrzymać sprawność komputera, musisz wzjać pod uwagę wiele czynników - na początek istotne jest miejsce, w którym stoi twój pecet. Zatem maszyna powinna być postawiona w dobrze wentylowanym miejscu, bowiem chłodzenie jest bardzo ważne i pomaga komputerowi zachować prawidłowe funkcjonowanie. Pojawiajace się regularnie awarie systemu mogą być spowodowane przegrzewaniem się

oprogramowanie, ogarnia cię pragnienie, aby zapchać nim całe dostępne miejsce w komputerze - rób, jak chcesz, ale możesz tego żałować, ponieważ zapełnisz dysk, a wkrótce również odkryjesz, że wiele programów do niczego się nie nadaje. W celu utrzymania porządku stosuj takie programy, jak Scandisk, Defragmentator dysków i Porządkowanie dys-

Z niewielką pomocą naszego Poradnika wkrótce sam zaczniesz diagnozować i leczyć najdziwniejsze objawy krzemowych chorób. Wskażemy ci właściwy kierunek, dzięki czemu będziesz mógł zdusić problemy w zarodku. Zatem zabaw się w mechanika komputerowego...

Czyszczenie napędu CD-ROM

Na rynku dostępne są różne akcesoria, które slużą do czyszczenia urządzeń, takich jak napędy dyskietek, CD ROM, Zip i DAT. Wszystkie nne dzialają w podobny sposób jak popularne zestawy do czyszczenia głowic magnetoonów kasetowych. Może zeskoczy się fakt, jak często można naprawić "uszkodzony" napęd CD ROM, po prostu



Czystość

Zanim przejdziesz dalej, odpowiedz na pytanie, jak czysty jest twój komputer. Zgaduję, że kiedy go kupowałeś, był beżowy. A co z monitorem? Chyba jest tak samo. Nie mówiąc o myszy i klawiaturze, właśnie - z plamami po kawie i całej w okruchach, jak w przypadku stolików w barze.

trzymanie czystości komputera ma istotne znaczenie dla zachowania idealnego stanu maszyny. Niektóre irytujące, a drobne problemy, takie jak źle działająca mysz czy klawiatura, da się naprawić za pomocą bardzo prostych środków.

Obecnie w sklepach jest wiele wyrobów. które mogą posłużyć do czyszczenia komputerów. Znajdziesz wśród nich m.in. ściereczki, pianki czyszczące, papier do czyszczenia głowic drukarek,

środki do czyszczenia ekranów monitorów, a nawet do filtrów monitorowych!

Możesz także zakasać rękawy i po prostu wyczyścić komputer oraz obudowę monitora za pomocą suchej (koniecznie!) szmatki. (Jaka zmiana koloru!) Ekran przetrzyj lekko wilgotną ściereczką i następnie szybko wypoleruj suchą. Na pewno napiszesz e-mail bez opierania się nosem o ekran, aby cokolwiek na nim zobaczyć.

Czyszczenie wnętrza obudowy Aby wyczyścić komputer wewnątrz, potrzebny bę-

zajrzyj do środka - tam na pewno zobaczysz dużo nagromadzonego kurzu i brudu. Do oczyszczenia nagromadzonego w pececie kurzu i innych zanieczyszczeń najlepszy jest pojemnik ze sprężonym powietrzem, jednak pamiętaj o zachowaniu ostrożności i uważaj, odzie wpychasz konjec dyszy, ponieważ mpżesz uszkodzić jakiś delikatny element. W ten sposób zapewnisz drożność wszystkim otworom obudowy. Ponadto komputera działa bez zarzutu tylko wtedy. kiedy jest wydainie chłodzony i w przypadku ody otwory wentylacyjne pozostają zatkane, może nastąpić szybkie przegrzanie maszyny.

Teraz gdy komputer wyglada, przynajmniej z zewnątrz, przyzwoicie, zajmij się drukarka i skanerem - jak sie rozpedzisz. może posprzątasz całe mieszkanie?

Wskazówka

niewlaściwego rozpuszczalnika lub środka czyszputera, których potem nie da się już napraw

Czyszczenie klawiatury

Jeżeli twoja mysz nie działa poprawnie, co na przykład objawia się tym, że przesuwasz mysz, a kursor pozostaje nieruchomy, nie jest to najprawdopodobniej spowodowane jakims uszkodzeniem mechanicznym. Efektywne wyczyszczenie myszy powinno tu pomóc. W tym celu przekręć ję do góry nagami i wyjmij kulkę przytrzymywaną przez plastykowy pierścień. Usuń bawelnianym waci oem Bub po prostu palcem) brud, który osadzil się na walkach.



Czyszczenie myszy



Okruszki, włosy, spinacze do papieru... Najpierw obnóć klawiaturę i potrząśnij nią tak, by wyleciały z niej wszystkie niepotrzebne zanieczyszczenia. Zaklinowane obiekty wyciągnij za pomocą, na przykład szczoteczki de zebów. Możesz też zastosować spreżone powietrze.

Diagnozowanie problemów z pecetem

Podczas rozwiązywaniu problemów z komputerem połową sukcesu jest wiedza, gdzie należy zajrzeć w celu usunięcia awarii...

> eżeli twój komputer nie jest już całkiem nowy, to prawdopodobnie nie działa tak dobrze, jak zaraz po jego zakupieniu. Z pewnościa pojawiły się różne irytujące problemy, ale nie jesteś w stanie odgadnąć, co ie powoduje.

> Możesz słono za to zapłacić, w przypadku gdy będziesz nadal korzystał z komputera, przy okazji nie wykonując regularnie jego konserwacji. Aby twój pecet zachował swoje parametry, musisz poświęcić mu trochę czasu i zaangażowa-

Powolny rozruch

Czy pamiętasz dni, kiedy twój komputer startował w mniej niż minutę? Założę się, że teraz nie jest już tak szybki, a ty pewnie masz tyle czasu, aby zaparzyć sobie herbate i wrócić dokładnie wtedy.

Wskazówka

zeprowadzić kompletny przegląd maszyny, wypróbuj program taki, jak Norton Utilities, który zeprowadzi testy sprzętu i oprogramowania, a oza tym jest dokladniejszy niż standardowe narze-



PC warsztat pomoże zdiagnozować problemy z pecetem.

gdy na monitorze pojawiają się ikony

Główną przyczyną spowolnienia jest zainstalowane oprogramowanie i chociaż dostarcza wiele radości, jednocześnie "zatyka" maszynę. Podczas instalacji programu, dokonuje on czasem wpisu w folderze Autostart, co oznacza, że program (lub jego część) startuje podczas uruchamiania Windows. Im więcej elementów wywołuje podczas startu Windows, tym dłużej trwa proces ładowania systemu. W celu

przybliżenia zagadnienia - kliknij Start, następnie Uruchom, wpisz msconfig i kliknij OK. Uruchomi się mały program zwany Narzędzie konfiguracji systemu. Kliknij zakładkę Autostart - zobaczysz listę wszystkich elementów, które gruchamiają się podczas inicjalizacji Windows. Zaskakująca jest ich liczba, nieprawdaż? Oczywiście można wyłączyć pewne pozycje, usuwając zaznaczenia w polu obok nich: Jednak mam tu pewne ostrzeżenie. Upewnij się, że nie usuwasz żadnych istotnych składników - na przykład, czy w wyświe-

Ogólna konserwacja





Musisz wiedziec, że jeśli nie uruchamiałeś do tej pory Defragmentatora dysków lub od jego ostatniego użycia Wskaż dysk, który chcesz zdefragmentować (zazwyczaj minęło sporo czasu, cały proces może zająć wiele godzin. Zatem najlepiej przeprowadzić go w nocy.



Możesz sprawdzić fizyczny stan komputera - w tym cel zastosuj Scandisk. Kliknij Start=>Programy=>Narzędzia systemowe i wybierz Scandisk. Wskaż dysk, który chcesz sprawdzić i przejdź do zaawansowanych opcji testu.

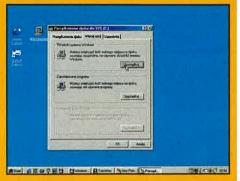
Usuwanie śmieci



mowe i wybierz Porządkowanie dysku. Wskaż dysk, który chcesz porządkować i kliknij OK. Windows sprawdzi, ile



Zakładka Porządkowanie dysku pokazuje obszary, z których można usunąć pliki celem uzyskania wolnego miejsca. Najwięcej zła czyni Kosz, który pochłania naprawdę dużo pamięci. Zaznacz te, z których chcesz usunąć pliki i kliknij OK.



W sytuacji gdy chcesz zwolnić więcej miejsca na dys ku, kliknij zakładkę Więcej opcji. Można tu zredukować wielkość obszaru przeznaczonego dla Przywracania

Nskazówka

ogramy pracujące w tle. Naciśnij [Ctrl+Alt+Del] kliknii Zakończ zadanie dla każdego programu za iatkiem Explorera i Systray'a.

tlanym oknie nie znajdują się odniesienia do programu antywirusowego i kluczowych programów Windows - bądź ostrożny.

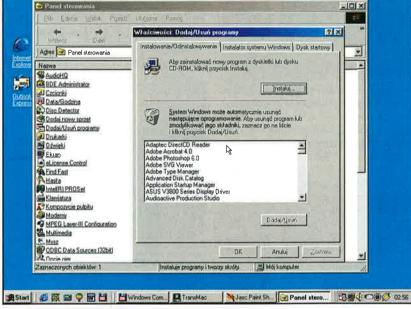
Brak mocy

Po zakupieniu komputera, chyba wszyscy instalują na nim nowe programy. Potem niektóre z nich są odinstalowywane, a dodawane sa nastepne. Podczas usuwania programów na dysku twardym (głównym miejscu przechowywania danych w komputerze) tworzyły się jednak wolne miejsca pomiędzy innymi blokami danych, które pozostawały na dysku.



Menedżer urządzeń pokazuje wszystkie podzespoły

W trakcie instalacji nowego programu zajmuje on różne wolne miejsca, zamiast lokować się w jednym obszarze dysku. System Windows wyposażony jest w tablice wskazujące położenie plików, dzięki czemu możliwe jest ich użycie przy wywołaniu programu. Im bardziej sfrag-



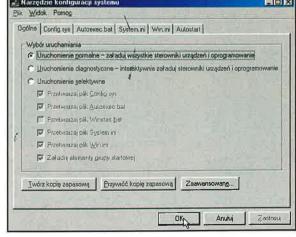
Usuniecie niepotrzebnych programów zwolni miejsce na dysku.

mentowany jest dysk, tym więcej czasu zabiera dostęp do danych, co w konsekwencji powoduje zwalnianie komputera. Problem taki można rozwiązać, uruchamiajac program Defragementator dysków spod systemu Windows. Narzędzie sortuje dane na dysku twardym w taki sposób, aby wszystkie używane bloki danych zostały oddzielone od tych nieużywanych.

Możesz także przeprowadzić fizyczną kontrolę dysku twardego za pomocą programu Scandisk. Program ten skanuje powierzchnię dysku oraz sprawdza i automatycznie naprawia wszystkie ujawnione błędy, które w razie gdy nie zostaną usunięte, mogą spowodować awarie urządzenia lub utratę ważnych

Innym`czynnikiem wpływającym na kiepską pracę peceta jest liczba plików zapisanych na dysku. Jeżeli dysk jest nimi zapełniony, mogą z tego wynikać znaczne problemy. W takiej sytuacji najlepiej zwolnić nieco miejsca, używając opcji Dodaj/Usuń programy z Panelu sterowania w celu usunięcia niepotrzebnych programów lub znajdującego się w Windows programu Czyszczenie dysku

Wskazówka kimś innym. Przejdź do www.pcp



Zastosuj msconfig aby sprawdzić, jakie programy uruchamiają się razem z Win

Pomoc online

Drivershq: uaktualnianie sterowników czasami nie jest proste i możesz potrzebować pomocnej dloni - w tym celu przejdź do http:// www.drivershq.com. Znajdziesz tu program o nazwie Driver Detective, który "zbada" twojego peceta i poda szczególy dotyczęce plików sterowników wraz z numerami wersji. Dzieki temu będziesz mógł wybrać jakiś określony, na przykład dla karty wideo lub modemu, i sprawdzić, czy dostępna jest jego nowa wersja.

BigFix: Jesteśmy wielkimi fanami tego narzędzia. Przejdź do www.bigfix.com i pobierz program. BigFix będzie cię informował o wszystkich dostępnych uaktualnieniach dla twojego komputera. BigFix sprawdza każdy program, który zawiera jakieś blędy i dziury w zabezpieczeniach, a które powodują rozmaite problemy. Narzędzie regularnie przeszukuje Internet celem odkrycia informacji i sposobach usuwa-



BigFix jest znakomitym sposobem na utrzyma

Naprawa zestawu PC

Masz problemy z podzespołami komputerowymi? Pracują z przerwami lub w ogóle odmawiają posłuszeństwa? Cóż, niekoniecznie musi to być wina uszkodzenia mechanicznego, ale problem ten najprawdopodobniej tkwi w "sterowniku". Każdy element zainstalowany w komputerze, w tym modemy, karty wideo, drukarki i monitory, ma swój własny sterownik, czyli mały program, który zapewnia prawidłową komunikację komputera z każdym podłączonym do niego podzespołem.

> dy kupujesz komputer, ma on (mam nadzieję) skonfigurowane wszystkie sterowniki niezbedne do prawidłowego działania. Zwykle musisz się sam zatroszczyć o sterownik tylko wtedy, gdy chcesz dołączyć do komputera jakieś nowe urządzenie lub gdy istniejący zestaw przestaje poprawnie

Instalacja nowego sprzętu - jeżeli instalujesz nowe urządzenie, takie jak np. drukarka, znajdziesz przy nim, prawdopodobnie, płytkę CD ze wszystkimi niezbędnymi sterownikami, które są niezbędne dla prawidłowego skonfigurowania i pracy urządzenia. W tym celu podłącz nowy sprzęt do komputera, włóż płytę do

Wskazówka napedu i poczekaj na owuj kopie wszystkich sterowników w jedprzeprowadzenie inn miejscu. Utwórz na dysku C: nowy folder i nastalacji. Po podłączewij go Sterowniki. Teraz kiedy będziesz musiał zaniu urządzenia i ponownym uruchomieniu systemu Windows

nie powinien mieć większych problemów z rozpoznaniem zainstalowania nowego sprzetu. Pamietaj jednak, że kluczową sprawą jest zainstalowanie odpowiedniego sterownika, bowiem w przeciwnym razie urządzenie może funkcjonować nieprawidłowo. W razie potrzeby możesz również wykorzystać sterowniki Windows, a także odwiedzić witrynę WWW producenta danego sprzętu - znajdziesz na niej nainowsze sterowniki

Problemy ze sterownikami i ich uaktualnianie

Czasami konieczne okazuje się ponowne zainstalowanie lub uaktualnienie sterowników dla niektórych peryferyjnych urządzeń w komputerze, ponieważ, na przykład drukarka, zatrzymuje się i wykonuje jakieś tajemnicze czynności. W celu ponownego zaprzęgnięcia jej do pracy można zainstalować nowy sterownik -

Ostatnia deska ratunku

W przypadku ody twój komputer ulegl poważnej awarii i nie chce sie w ogóle uruchomić, musisz zwrócić się do profesjonalistów. Istnieje wiele firm wyspecjalizowanych w odzyskiwaniu danych z komputerów, takich jak ten. Specjalistą w tej dziedzinie jest, na przykład, OnTrack (www.ontrack.com), Jeżeli możes dostać się do swego peceta i chcesz odzyskać pliki sam, masz do dyspozycji rozmajte oprogramowanie które ci w tym nomoże. FasyBecovery służy do nobrania z www.ontrack.com, co umożliwi odzyskanie plików utraconych w wyniku infekcji wirusem, sformatowania dysku lub awarii programu. Innym produktem jest Norton System Works, który laczy narzędzia do utrzymania bezawaryjnej pracy komputera z narzędziami dyskowymi mogacymi diagnozować i naprawiać problemy, zanim te stana sie dość poważne. Ponadto, jeżeli przez pomytke usuniesz coś z Kosza. Norton bedzie w stanie to odzyskać.

sądzę, że w 90% przypadków rozwiąże to problem. Zdarza sie również, że do uruchomienia na komputerze jakiegoś programu (zwłaszcza grę), konieczne trzeba uaktualnić sterownik główna przyczyna nieprawidłowego działania gier są zazwyczaj stare sterowniki. (Często zdarza się tak, że sterownik w pudełku z nowa karta graficzną jest nieaktualny w chwili, gdy ją kupujesz). Poniżej znajdziesz porady związane z

Jak zmusić kartę grafiki do prawidłowego działania?



Kliknij prawym klawiszem myszy Mój komputer, wybierz Właściwości i wskaż zakładke Menedzer urzadzeń. Kliknij symbol + obok pozycji Karty graficzne, podświetl nazwe, która się pojawi i kliknij Właściwości. Wybierz "Aktualizuj



Przyimujemy, że pobrateś plik sterownika z witryny WWW danego producenta karty. Wybierz opcję "Poszukać lepszego sterownika niż ten, którego aktualnie używa urządzenie (Zalecane)", kliknij Dalej. Zaznacz pole obok "Określona lokalizacja" i wpisz lub wyszukaj folder zawierający plik(i) sterownika.



Kliknij dalej i zaczekaj, aż Windows znajdzie plik. Gdy to nastąpi, kliknij znowu Dalej, aby rozpocząć instalację. Po zakończeniu instalacji kliknij Zakończ. Zostaniesz poproszony o ponowne uruchomienie komputera.

Pogromca wirusów

Poradnik walczy z koszmarem wirusów

vlko wymówienie słowa "wirus" powoduje drżenie każdego użytkownika komputera. Każdy użytkownik domowy i ogromne sieci korporacyjne w dowolnym miejscu na świecie moga paść ofiara ataku i infekcji. Wirusy komputerowe sieją spustoszenie wokół nas już od pewnego czasu nawet przed tym, zanim zaczęliśmy klikać "pobierz wiadomości" i sprawdzać "skrzynkę pocztowa" - głównym źródłem wirusów były dyskietki z programami przekazywane pomiędzy komputerami. Ograniczało to do pewnego stopnia rozszerzanie się infekcji. Mimo to jest to w dalszym ciagu potencialne źródło zagrożenia, które obecnie ustapiło miejsca nowemu nośnikowi odpowiedzialnemu z pojawienie się wirusów na całym świecie.

Globalne zagrożenie

Tym nowym nośnikiem jest poczta elektroniczna umożliwiająca dotarcie do dowolnego miejsca na świecie w ciągu kilku sekund. Gwałtowny rozrost Internetu zwiększył prędkość, w iakiei rozprzestrzeniają się wirusy. Jeżeli twój komputer nie będzie odpowiednio chroniony, łatwo może zostać zainfekowany. Wiadomo, że wirusy rozprzestrzeniają się poprzez ksiażki adresowe programów pocztowych. Po zainfekowaniu, podczas następnego logowania do serwera poczty, książka adresowa przesyła wirusa do wszystkich osób, które są umieszczone na liście. Jeżeli osoby te nie mają odpowiedniej blokady antywirusowej, sytuacja ta powtarza się i ich książki adresowe przesyłają wirusa dalej.

lak udało się zaobserwować w przypadku wirusa Love Bug i ostatnio Kournikova, wirusy maja możliwość błyskawicznego rozprzestrzeniania się po świecie - jak pożar. Serwery pocztowe na całym świecie ulegają przeciążeniu z powodu ogromnej liczby e-maili generowanych przez "robaka". W przypadku takiego ataku firmy nie mają innego wyjścia, jak zamknać swoje systemy komputerowe, a sytuacja użytkowników domowych również nie iest przyjemna. Takie przerwy powodują straty zysków, które sa liczone w milionach dolarów. Wirus nie jest jednak całkowitą zagładą! Możesz się przed nim skutecznie bronić, regularnie uaktualniając odpowiednie programy antywirusowe. Większość producentów umieszcza uaktualnienia na swoich stronach WWW w postaci małych plików, które wykonują niezbędne zmiany oprogramowania zainstalowanego w komputerze. Dzięki temu zy-



W sytuacji gdy zostałeś zainfekowany, otrzymasz ostrzeżenie podobne do tego. Użyliśmy wirusa "testowego", aby sprawdzić, czy program działa poprawnie.

5 najbardziej znanych

Utworzyliśmy listę najczęściej spotykanych wirusów

Przekonani, ze mają do czynienia ze zdjęciem rosyjskiej tenisistki, użytkownicy dikają dwukrotnie zalącznik. Wirus próbuje następnie wysyłać swoje kopie do kazdej osoby z książki adresowej pechowego odbiorcy.

Monitoruje peceta i podozas wysylania e-maila nadsyla odbiorcy (taj samej osobie) innego e-maila, który zawiera załącznik o podanym wyżej tytule. Wirus blokuje dostęp do pewnych witryn WWW i adresów e-mailowych.

Podozas wysylania e-maila ten dziwnie nazwany wirus wysyla do odbiorcy (tego samego) kopię jako załącznik. Efekt wirusa zależy od tego, co jest zainstalowane w komputerze w momencie otrzymania wirusa.

nfekuje wyłącznie poprzez program pocztowy Outlook Express. Niestaty używa go najwięcej osób. Ten robak uniemożliwia pracę komputera każdego pierwszego dnia miesiaca po godzinie 17:00. Jest bardzo nieprzyjemny.

Występuje w postaci załącznika o nazwie EMANUEL EXE. Jeśli go otworzysz, jesteś zainfekowany. Nasteonie wirus czyta adresy e-mailowe w książce telefonicznej i podejmuje próbę wyslania pod te adresy własnych kopii. Nasza rada -

skujesz gwarancję, że komputer jest odporny na nowo stworzonego wirusa, o którym twój program ochronny nic nie wie! Jeśli zaś nie masz żadnego programu antywirusowego, również się nie martw, czytając dalej, dowiesz się, w jaki sposób otrzymać taki program i to całkiem za darmo.

worm jest często spotykanym wirusem. W syiacji gdy nie masz jeszcze programu antywirusowego, a chcialbyś się dowiedzieć, jak go usunąć ęcznie, przejdź do http://vil_mcaffe_com/virusSup

Jak odzyskać utracone pliki?

Niezależnie od tego, czy zgubiłeś plik, czy straciłeś go w wyniku awarii systemu, możesz go odzyskać.

Nie ma nic bardziej denerwującego niż utrata jakiegoś pliku. Co wiecej, próba jego odnalezienia może przyprawić cię o ból głowy. Sposób odnajdywania pliku zależy od kilku czynników - m.in. od tego, czy pamiętasz jego nazwę, czas jego utworzenia, typ i tak dalej.

W przypadku gdy nie pamiętasz nazwy pliku. ale pracowałeś nad nim ostatnio, wówczas powinieneś go odnaleźć, klikając Start, a następnie przechodząc do listy w Dokumentach. Wyświetlane są tu wszystkie pliki i dokumenty, z którymi niedawno pracowałeś i prawdopodobnie znajduje się tu również ten poszukiwany. Jeśli i tu go nie ma, otwórz program, który wykorzystywałeś do utworzenia pliku, na przykład - otwórz Word i kliknij a Plik. U dołu menu znajdziesz wszystkie ostatnio używane dokumenty.

Mam nadzieję, że udało ci się znaleźć dany plik. lednak w odwrotnym przypadku możesz spróbować innych sposobów na jego wyśledzenie. Pierwszym i najbardziej oczywistym jest przeszukanie Kosza. Nigdy nie wiadomo, a nuż usunąłeś ten plik. Możesz także kliknąć Start i wybrać polecenie Znajdź, następnie przeszukać cały dysk twardy według różnych kryteriów, w tym z użyciem nazw plików, dat i znaków zastępujących (*) - np. wszystkie dokumenty Word, wpisując *.doc.

Awaria systemu

Prędzej-czy później zdarzy się i tobie. W jednej chwili klawiatura przestaje reagować, zaś kursor zawisł nieruchomo w jednym miejscu ekranu - komputer padł i nie zmieni tego mocne uderzanie w klawisze. Musisz z nadzieją wyłączyć i włączyć maszynę ponownie,

a być może twój plik wciąż gdzieś jest. Sprawdź podane wyżej sposoby odzyskiwania dokumentów

Jednak zdarzają się sytuację, w których pliki zaczynają zmikać wskutek niestabilności systemu użytkownicy Windows Me mogą temu zaradzić, używając narzędzia Przywracania systemu. Dziękľ niemu pecet powróci do pracy z momentu, gdy zachowywał się poprawnie. Pamiętaj, że narzędzie to powinno być używane jako ostatnia deska ratunku, ponieważ przywraca jedynie pliki systemowe, nie zaś te utworzone przez użytkownika, takie jak dokumenty .doc lub .txt

Odzyskiwanie utraconego dokumentu Word

1 Po awarii systemu możesz latwo odzyskać pliki Word. Najpierw sporzadź w programie Word kopie zapa sowa, a notem kliknii Narzedzia, wybierz Opcie i wskaż zakladke Zanisywanie. Zaznacz pole oznaczone Zawsze z kopią zepasową i kliknij OK.

2 Terez jeśli system niespodziewanie padnie, będziesz dysponował kopią zapasową pliku, nad którym pracowaleś. Przejdź do miejsce, w którym nlik hyl nierwotnie zapisany i poszukaj jego kopii (z rozszerzeniem wbk na końcu nazwy pliku).

3 Možesz też wyszukać wszystkie pliki wbk na dysku (znajdž pliki .wbk). Po zlokalizowaniu pliku kliknij go dwukrotnie, aby go otworzyć. Znaidziesz tam aktualna kopie pliku. który uważaleś za stracony.

20 porad Windows Media Player

oprac. Sylwester Szczepaniak

Nowy Windows Media Player wygląda dość atrakcyjnie i brzmi całkiem nieźle...

Zdobadź go!

Całkowicie nowy Windows Media Player 7 jest dostępny bezpłatnie pod adresem www.microsoft.com/windows/ windowsmedia/en/default.asp. Biorac pod uwage, że zajmuje on 10 MB, na pewno rozsądniej będzie zainstalować go z płyty dołączonej do CD-Action, odblokowując tym samym swój telefon na parę godzin. Jakkolwiek postąpisz, to i tak warto go mieć, gdyż potrafi on obsługiwać praktycznie wszystko: od wideo w formacie MPEG po pliki MP3, a nawet trochę więcej.

Uruchamianie Windows Media **Player**

W czasie instalacji ikony do urucha-miania programu zostaną automatycznie umieszczone na pulpicie i na pasku narzędzi. Gdy zechcesz uruchomić program, po prostu wybierz tę, do której masz najbliżej myszką. Normalnie program uruchomi się jako Media Guide (o tym więcej w następnym punkcie).

Nawigowanie

Początkowy ekran Media Guide ma cztery przyciski na górze ekranu. Pozwalają one na przemieszczanie się między odtwarzaniem muzyki, radia, transmisji szerokopasmowej, a także na przeskakiwanie do strony domowej. Ponadto znajdziesz tam skróty do wszystkiego, co może być w danej chwili przydatne. W tym wypadku: od muzyki akustycznej do klipów ze Snatcha.

Zaprenumeruj darmowy biuletyn informacyjny

4 Sporo się dzieje ostatnimi czasy wokół Media Player i żeby być na bieżąco ze wszystkimi wydarzeniami, możesz zaprenumerować bezpłatny biuletyn, który bę-

> Witamy w Windows Media Plaverze. Teraz ide. dzieki któremu wiesz, co sie dzieie.

> > Wizualizacja to system połączenia światła

dźwieku w twoim pece

cie. Jeżeli jednak muzyka

zacznie skakać, to zna-

mieci i trzeba ja wyła-



dzie dostarczany na twoją skrzynkę e-mail. Wystarczy, że przejdziesz do pola subskrypcji na stronie głównej i wpiszesz swój adres poczty elektronicznej:

Szukanie plików medialnych w Sieci

5 Jednym z głównych zadań Media Gu-ide jest pomoc w odnajdywaniu plików medialnych w Sieci. Do tego celu służą skróty do różnych kategorii, takich jak chat radio, zwiastuny filmowe, ściąganie muzyki, internetowe stacje radiowe i wiele innych. Przejdź do środkowej części ekranu i wybierz to, co cie interesuje.

Odtwarzanie płyt CD z Windows **Media Player**

6 Jednym z najwygodniejszych sposo-bów przechowywania muzyki są płyty CD. Wystarczy włożyć płytę do odtwarzacza CD-ROM lub DVD i zacząć ją odtwarzać: Dodatkowo można wykorzystać Media Player do sprawdzenia informacji o artyście, tytule albumu czy piosenki, a także wiele innych informacji bezpośrednio z Internetu. Wszystko to dzieje się w tle w oparciu o zakodowany numer ID na dysku. Oprócz podstawowych informacji możesz znaleźć sporo szczegółów, wybierając przycisk Szczegóły albumu w prawym górnym

Kopiowanie muzyki do MP3

7 Możesz kopiować pojedyncze utwory, jak i całe albumy na swój twardy dysk zapisując je w formacie MP3. Swoje preferencje możesz ustawić w menu Tools i Options. W części opisanej jako CD Audio jest mały suwak ustawiający jakość w zależności od rozmiaru pliku. Proponujemy

alizerów do zaawansowanych efektów surround i tak zwanej "kaczki". Warto je przejrzeć. Segregowanie kolekcji Nawet jeżeli nie udostępniasz swoich zasobów MP3 innym użytkownikom, i tak możesz mieć wszystko skatalogowane w bibliotece medialnej. Aby



Media Guide iest wprost najeżony skrótami do cieka używać średniej prędkości próbkowania wynoszącej 128 Kb/s. Róbcie to jedynie z muzyką nieobłożoną prawami autorskimi.

Odtwarzanie efektów graficznych razem z płytą CD

Muzyka może prezentować się całkiem ładnie dzięki darmowym efektom graficznym dostępnym w Media Playerze. Standardowo otrzymujesz ich dużo, ale możesz mieć jeszcze więcej, ściągając je z Internetu ze strony Microsoftu (adres w punkcie 1). Wystarczy, że wciśniesz przycisk Now Playing w lewej części okna i wybierzesz swoją

Dostrajanie brzmienia

Tuż pod oknem z wizualizacjami na ekranie odtwarzania znajdują się ustawienia dźwięku. Ponownie - używając prawej i lewej strzałki - możesz wybrać dowolny efekt. Ich skala jest szeroka: od prostych equuzvskać te opcje, naciśnij trzeci przycisk w lewej dolnej części ekranu. Zobaczysz wtedy listę wszystkich utworów w swojej kolekcji, z których możesz tworzyć, zmieniać i zapisywać playlisty odpowiednie do twojego nastroju i okazji.

Stuchanie radia na pececie

Wyczerpawszy repertuar płyt i plików MP3, czas włączyć radio. Jeżeli jest to jedno z tych staromodnych pudełek z tranzystorami, możesz znaleźć zaledwie swoją lokalną rozgłośnie, ale z Media Playerem i dostępem do Internetu możesz dostroić się do stacji z całego świata. Wystarczy, że wciśniesz przycisk Radio w górnei cześci ekranu Media Guide.

Jak ustawić radio

12 Program daje nam możliwość wyboru jednej z wielu stacji radiowych, a ponadto możemy dodać swoje własne ustawienia. Wciśnii przycisk Radio Tuner po lewej stronie ekranu, a później skorzystaj z urządzeń szukających i znajdź swoja wymarzoną stację.

l Jeżeli masz taka możliwość. wybierz dużą szybkość transmisji danych do odbioru radia.

Ustawianie właściwej szybkości trans-

13 Szybkość transmisji trzeba dostosować do jakości odtwarzania. Jeżeli masz taką możliwość w ustawieniach radia (masz szybkie łacze), spróbuj ustawić dużą szybkość. Prędkość rzędu 56 k, albo nawet więcej, to jakość zbliżona do modulacji FM. Wartości 28 k lub mniej są porównywalne z radiem AM.

Przełączanie w widok kompaktowy

14 Media Player wygląda bardzo imponująco, gdy jest wyświetlany na pełnym ekranie, ale w momencie gdy przełączymy go w widok kompaktowy, stanie się on "wystrzałowy". W tym celu, wystarczy kliknąć mały przycisk z kombinacją strzałek i podwójnego pola w dolnej prawej części okna.



Widok kompaktowy może nam dostarczyć paru niealnie używamy.



Parę szybkich ruchów w opcjach w menu narzędzia - i możemy ustawić, co wolno, a czego nie wolno robić naszemu Me-

Zmiana wyglądu

Media Player - niczym wąż - z radością zrzuca swoją skórę i przywdziewa coś zupełnie nowego. Mówiąc o skórze (tego albo jakiegoś innego odtwarzacza) mamy na myśli jego zewnętrzną powłokę graficzną. Jeżeli klikniesz przycisk z wyborem skór na dole po lewej stronie listy na ekranie, możesz ubrać coś z już zapewnionych wdzianek. Możesz również ściagnać z Sieci coś nowego.

Odtwarzanie filmów na pececie

Do tej pory podkreślaliśmy stronę muzyczną Windows Media Playera. Nie zapominajmy jednak, że jest on równie sprawny w odtwarzaniu filmów. Jeżeli masz kolekcję plików AVI lub IPEG, na przykład ściagnietych z Internetu, to jest to program idealny do ich odtwarzania. Po prostu użyj opcji Otwórz w menu Plik.

Skrót do strony WWW

W lewej dolnej części ekranu znajduje się mała ikona Windows Media. Po jej kliknięciu zostaniesz automatycznie przeniesiony na strony Microsoft dotyczące Media Playera. Jest to świetne miejsce, w którym można znaleźć parę dodatków, takich jak skóry, wizualizacje i szereg innych.

Oglądanie transmisji z Internetu

18 Istnieje wiele stron internetowych oferujących duże ilości transmisji medialnych. Aby oglądać je bez żadnych problemów, użyj opcji w menu Narzędzia i przejdź do ustawień sieciowych. Możesz tutaj ustawić, jakie typy plików będziesz mógł otwierać, natomiast opcje Format pozwalają na definiowanie rozszerzeń plików, jakie będą połączone z Media Playerem.

Pokaż opcje equalisera

Mało zauważalne, ale bynajmniej nie mało istotne są trzy przyciski na górze okna odtwarzania. Użyj ich, aby pokazać lub ukryć ustawienia equalisera, listę odtwarzanych utworów albo zmienić kolejność odtwarzania na losową.

Przeskocz tam, gdzie chcesz

Na samym dole ekranu znajdziesz wszystkie przyciski potrzebne do odtwarzania, zatrzymywania, przewijania w przód i w tył oraz do przeskakiwania utworów. Dodatkowo znajdziesz tam opcję wyłączania dźwięku oraz wskaźnik miejsca odtwarzania w utworze, dzięki któremu możesz rozpocząć odtwarzanie od dowolnego miejsca.



 naiświeższe ZAPOWIEDZI



- gorace NOWINKI z Polski i swiata
- tony TIPS & TRICKS
- najobszerniejsze SOLUCJE † PORADNIKI
- codzienny UPDATE
- najwięcej KONKURSÓW

wyłaczny patron

sponsor serwisu

INTRUDER

Paint Shop Pro Animation

Zainstaluj PSP wersja 7, a dostaniesz dodatkowo Animation Shop 3. Oto jak wyłuskać z nich jak najwięcej...

oprac. Sylwester Szczepaniak

Gotowy do uruchomienia

🚽 Animation Shop 3 nie wymaga osobnej instalacji. Po wgraniu Paint Shop Pro 7 na swój komputer wystarczy użyć menu Start pod Windows, znaleźć katalog Jasc Software, a nastepnie ikone Animation Shop. Gdy uruchamiamy program po raz pierwszy, możemy ustawić opcję utożsamiania różnych plików z animacjami z naszym programem. Trzeba tylko zaźnaczyć odpowiednie

Nauka przez przykłady

Aby przetestować możliwości programu, wystarczy uruchomić jeden z przykładowych obrazów. W tym celu wybierz menu Plik, potem otwórz i przejdź do miejsca, gdzie zainstalowałeś oprogramowanie, Przykładowe pliki będą zapewne w ścieżce Program Files, Jasc Software Inc. Paint Shop Pro 7, Anims. Jest ich kilka do wyboru, w tym motyl, glob, rakieta i efekty tekstowe.

Otwieranie animacji

Po otworzeniu pliku z animacją wyświetlany jest rząd odrobinę różniących się obrazków. Są to poszczególne ramki klipu. Użyj paska na dole, aby przemieszczać się między nimi, gdyż z reguły jest ich zbyt wiele i naraz nie zmieszczą się na ekranie. Pozwala to na obejrzenie wszystkich kroków animacji.

Podgląd animacji

🖊 Jeżeli chcesz zobaczyć, jak animacja prezentuje się w całej okazałości, musisz ją oczywiście uruchomić. W tym celu na górnym pasku narzędzi, dokładnie na lewo od ikony pomocy (ta ze znakiem zapytania), został umieszczony przycisk, na którym jest kawałek filmu. Wciśnij go, a program otworzy dodatkowe okno i przedstawi całą sekwencję

Używanie Kreatora animacji

Gdy przejdziesz już do tworzenia własnych animacji, Kreator poprowadzi cię przez wszystkie kroki procedury. Wciśnij przycisk z obra-

zem lewej ręki na górnym pasku narzędzi, aby go uruchomić. Na początek musisz wybrać rozmiar ramki, w jakiej chcesz umieścić animację. Wartości poziomu i pionu podaj w pikse-

Krystalicznie czyste?

6 Kolejny krok to wybór tła -

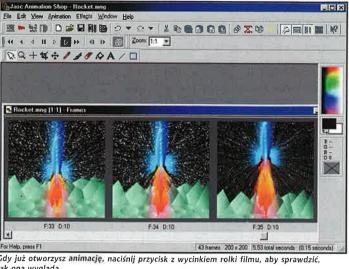
mamy do wyboru przeźroczyste lub nieprzeźroczyste. Pierwsza z możliwości jest idealna do stron internetowych, natomiast druga oznacza, że animacja będzie wykonywana na ja-

Liczy się rozmiar

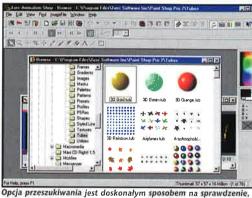
Czasami obraz źródłowy nie będzie miał tych samych rozmiarów, co docelowa ramka sekwencji animacji. Jednak używając Kreatora, możesz umieścić ledwo co mieszczące się obrazki, wyrównując je do górnego lewego rogu lub centrujac w środku ekranu. Zależy to tylko od twojej wyobraźni i rysunków, jakimi się posługujesz,

Duże jest piękne

8 W poprzednim punkcie mówili-śmy o obrazkach, które są za



Gdy już otworzysz animację, naciśnij przycisk z wycinkiem rolki filmu, aby sprawdzić,



jak wyglądają obrazki bez ich otwierania

Otwórz przykładową animację (mają one rozszerzenie .mng), aby

duże, aby zmieścić się w oknie, ale

co zrobić, gdy są one za małe w po-

równaniu z ramką? Tutaj kreator daje

możliwość wypełnienia niezajmowa-

nego tła jakimś kolorem (może on

być przeźroczysty) albo wzięty z po-

Czasami dobrze jest, gdy anima-cja się wykona i następnie za-

trzyma. Innym razem, zwłaszcza je-

żeli klatka początkowa i końcowa sa

podobne, będziecie chcieli zamknąć

ją w pętli (пр. obracający się globus).

Kreator poda wam obie możliwości,

a wy wybierzecie tę, która wam od-

Ustawianie szybkości animacji

Szybkość wykonywania ani-

macji jest niezwykle istotna.

przedniej klatki animacji.

Powtarzanie animacji

sprawdzić, co program potrafi.

czątkowa, ale możecie zmieniać ja i przyspieszać swoje animacje. Zbyt duży czas odbija się na płynności ani-

Wklejanie rysunków

Teraz gdy wszystkie mechanizmy animacji są ustawione. pozostaje jedynie wgrać rysunek, z którym chcemy pracować. W ostatnim kroku Kreator pozwoli nam przeszukać twardy dysk w poszukiwaniu takich obrazków. Na dobry początek spróbuj skorzystać z już istniejących, zamieszczonych w katalogu Anims w Paint Shop Pro.

Animation Shop

pozwala na wpi-

sywanie czasu

ekspozycji po-

szczególnych kla-

tek. Podaje się je

w setnych czę-

ściach sekundy

(1/100), wiec

wpisanie 10 spo-

woduje wyświe-

tlanie każdego

obrazka przez 10/

100 lub 1/10 se-

kundy. Jest to do-

bra wartość po-

Edycja klatek

Jeżeli rozpocząłeś od pro- stego kształtu, możesz go edytować w Paint Shop Pro dla różnych klatek, ewentualnie zmieniając trochę jego kształt albo przesuwając go na ekranie. W tym celu naciśnij przycisk eksportujący ramki do Paint Shop Pro. Znajduje on się na pasku narzędzi, na górze, trzeci od lewej.

Poszukai troche

3 Jeśli ciężko jest nam zdecydować się na jakiś konkretny rysunek, gdyż patrząc na zawartość pliku tekstowego, nie wiemy, jak będzie on wyglądał, z pomocą przyjdzie nam opcja przeszukiwania w Animation Shop. W tym celu wciśnij przycisk przeszukiwania albo przejdź z menu Plik do przeszukiwania i pra-

Zmieniłeś zdanie

Twoja animacja może zostać odtworzona raz.

kilka razy albo może powtarzać się w nieskoń-

wie od razu będziesz mieć mały pod-

gląd wszystkich plików w dowolnym

Możesz zapisać swoją ani-

rozszerzeniem programu, ale używa-

jąc opcji Zapisz jako z menu Plik, mo-

żesz zapisać ją także jako animowa-

ny GIF (idealny do animacji w Sieci).

a także w wielu różnych formatach,

takich jak Animacie Autodesk .FLI

oraz .FLC, a nawet jako plik Windows

15 Oprócz zapisywania całych animacji program pozwala

na zapisanie pojedynczej ramki jako

normalnego pliku graficznego.

Może się to okazać szczególnie przy-

datne, jeżeli chcemy umieścić

pierwszą klatkę animacji jako nieru-

chomy obraz, rozpoczynający ani-

mację w momencie kliknięcia go

16 Wracając do świata anima-cji zapewne zauważycie, że

podobieństwa pomiędzy poszczegól-

nymi klatkami są bardzo często więk-

sze niż różnice. Jednym ze sprytniej-

szych sposobów przyspieszenia pro-

cesu tworzenia animacji jest używa-

nie przycisku Duplikuj (po prawej na

górnym pasku narzędzi), aby skopio-

wać cała ramkę i później dokonać in-

teresujących nas zmian.

Dodawanie efektów

efektów tekstowych.

Niektóre z nich wy-

glądają naprawdę

interesująco. Moż-

na je dodać do swo-

jej animacji, wsta-

wiając efekt teksto-

wy z menu Efekty.

Upewnij się, że zazna-

dołączysz.

czony jest podgląd, abyś

tekstowych

albo jakiegoś linku.

Zduplikuj to

Zapisywanie pojedynczej

ramki

mację ze standardowym

Wybieranie typów plików

Zmienileś zdanie
18 Jeżeli chcesz zmienić właściwości całej animacji albo
pojedynczej klatki (np. czas wyświetlania czy tło), nie musisz rozpoczynać od początku. Wybierz menu Animacje, a nastepni przejdź do właściwości ramki albo właściwości animacji. Znajdują się one na dole listy.

Stwórz baner na stronę WWW

Jednym z najlepszych sposobów wykorzystania animacji w Sieci jest stworzenie ciekawego banera, odtwarzającego się na górze ekranu. Dobrzy ludzie pracujący w Jasc wiedzą o tym i dołączyli do programu pełny kreator banerów sieciowych. Wystarczy wcisnać drugi przycisk od lewej na górnym pasku narzędzi i zabawa się rozpoczyna.



Animowane efekty tekstowe dostarczaja dodatkowych wrażeń i sa dostepne spod menu

Podgląd animacji sieciowych

20 Jak już wcześniej wspomnieliśmy, możesz wykorzystać przycisk odtwarzający animację, jeżeli chcesz ją zobaczyć w ruchu. Jeżeli jednak chcesz się podwójnie upewnić, jak będzie wyglądać jakaś animacja sieciowa, gdy już ją zainstalujesz, możesz skorzystać z opcji podglądu w przeglądarce sieciowej. Znajduje się ona w menu Widok na pasku narzędzi. Jeżeli będziesz musiał coś zmienić, to i do tej pracy znajdziesz kreator w



wykresy w Microsoft Wordzie?

Chcesz dodać wykres do swojego dokumentu, ale nie wiesz, jak to zrobić? Nie zniechęcaj się. Przeczytaj tekst poniżej, a dowiesz się, jak użyć Worda do wcielenia w życie swoich pomysłów.

oprac. Sylwester Szczepaniak

obrze pamiętamy lata spędzone na uniwersytecie. Najsilniejszym wspomnieniem jest jednak to, jak staraliśmy się tworzyć profesjonalnie wyglądające wykresy, używając Excela. Wybawiało nas to od przymusu siedzenia z linijką, krzywikiem i cyrklem i było jednym z nailepszych sposobów oszczedzania czasu w tamtych dniach. Da się to porównać tylko z odkryciem kalkulatora we wczesnej młodości.

Teraz gdy już dorośliśmy (albo przynajmniej tak nam się wydaje), nie potrzebujemy zaawansowanych funkcji oferowanych przez taki program, jak Excel. Nie oznacza to iednak, że od czasu do czasu nie mamy potrzeby wstawienia małego wykresu do naszych dokumentów i sprawozdań. Obecnie Word bez pomocy z zewnątrz jest w stanie sprostać naszym skromnym wymaganiom. Dzięki

wbudowanym opcjom wykresów możemy je tworzyć szybko i prosto. Idąc krok po kroku przez nasz przewodnik, i ty możesz się nimi posługiwać w swojej pracy. Czy potrzeba ci zwykłych kolumn, czy trójwymiarowej powierzchni, Word da sobie z tym

Na początek potrzebna będzie tablica z danymi liczbowymi - pomyśl, jak ma wyglądać twój wykres, i możemy zaczynać: W poniższych przykładach posłużyliśmy się Wordem 2000, ale cała procedura jest identyczna we wcześniejszych wersjach programu Microsoft

Możesz dodać wykres do każdego dokumentu w Wordzie, bez względu na to, czy chcesz, aby to býło w środku już napisanego tekstu, czy w nowym dokumencie. Nie zwlekajmy już dłużej i zabierzmy się do roboty.

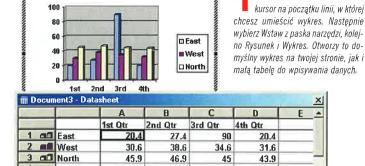
Ciekawe wykresy

ch wykresem: Dziel

orzez przeciąganie uchwytów (tych matych czarnych kwadrącików na ramce otaczającej gra-

Poradnik

Jak tworzyć wykresy w Microsoft Wordzie?



d Qtr
34

Ta mala tabela nosi nazwę Arkusza danych i to tu wpisujesz swoje dane. Możesz wpisywać je na to, co już się tam znajduje poprzez kliknięcie myszą wybranej komórki, podobnie jak w większości arkuszy. Używai klawiszy [Enter] i [Tab] do przemieszczania się między polami.

1

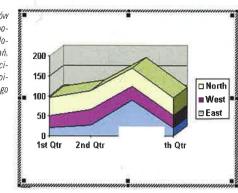
		A	В	C	D	E	F	(
		1st Qtr	2nd Qtr	3rd Qtr	4th Qtr			
1 00	East	20.4	27.4	90	20.4			
	West	30.6	38.6	34.6	31.6			
3 44	North	45.9	46.9	45	43.9			
4					- 27			
5								
6								
7	1.							
0								
9								
10								
11								
12		1						-

Mozesz w dowolny sposób zmieniać dane i etykiety przy kolumnach, a wykres na twoiei stronie bedzie się zachowywał odnowiednio: Jeśli nie chcesz mieć za dużo danych, możesz je usunąć poprzez zaznaczenie ich przyciskiem myszki i wciskając klawisz [Delete].

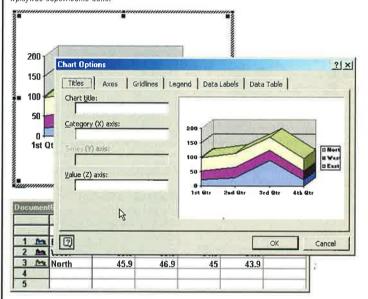
Chcąc zmienić typ wykresu, musisz kliknąć 🕇 prawym przyciskiem myszy nad pustym obszarem wykresu, ale wewnątrz prostokątnego obszaru otaczającego go. Następnie wybierz Typ wykresu i samoczynnie otworzy się

100		menu, w którym możesz dok selekcji formy graficznej.
80	Chart Type	2 2 X
100 80 60 40 20	Standard Types Custom To	ypes Chart sub-type:
	Line Pie XY (Scatter) Area Doughnut Radar Surface	
Documen 1 cd	Options Apply to selection Default formatting	Clustered column with a 3-D visual effect.
3 cm	Set as default chart	Press and Hold to View Sample OK Cancel

5 W każdej kategorii wykresów jest parę różnych typów po-W swoim dokumencie ustaw zwalających na jeszcze lepsze dopasowanie do naszych wymagań. Aby zobaczyć, jak wyglądają, wciśnij i przytrzymaj przycisk z napisem Wciśnij, aby na dole szarego menu zobaczyć przykład.

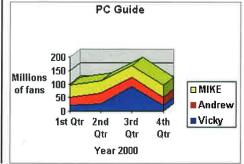


6 Kolejnym krokiem jest dodanie własnego tytułu wykresu, legendy i przypisów. Ponownie kliknij prawym przyciskiem na czystej części wykresu i wewnątrz jego granic. Tym razem wybierz Opcje wykresu. Otworzy to nowe menu, w którym możesz powpisywać odpowiednie dane.



Możesz zmieniać kategorie danych poprzez zmianę nazw w Arkuszu danych - nastani to na wykresie automatycznie. Wstawienia innego koloru dokonuje się przez dwukrotne wciśnięcie przycisku myszy na polu barwy, która nam się nie podoba

		A	В	C
		1st Qtr	2nd Qtr	3rd Qtr
1 1	Vicky	20.4	27.4	
2 1	Andrew	30.6	39.6	34
3 1	MIKE	45.9	46.9	
4				



B Jeżeli chcesz wzór czarno-bialy, wybierz przycisk Efekty wypełnienia, a następnie Deseń. Zmień kolor na czarny, a tło na biały. Aby wyjść z opcii, po prostu kliknii na iakimś polu poza obszarem wyTrochę zabawy z trójwymiarowym logo

Cool 3D

Masz dość wciąż takich samych, przykurzonych stron WWW? CD-Action pokaże ci, jak nadać im świeży wyglad za pomoca Cool 3D.

oprac. Tomasz Pasich

rogram Cool 3D 2 firmy Ulead, który znajdziesz na płycie CD dołączonej do numeru, jest wydajnym narzędziem dla tworzenia animacji. Prosty interfeis typu "przeciagnij i upuść' umożliwia szybkie i łatwe tworzenie tytułów logo i innych animowanych grafik dla takich projektów, jak witryny WWW, cyfrowe wideo oraz prezentacje. Za pomocą Cool 3D 2.0 stworzono, na przykład, animowane logo dla strony domowej witryny WWW Slumkidd.com.

Zważywszy na funkcje Cool 3D 2, to program jest wyjątkowo łatwy w użyciu. Prawie wszystko, co oferuje pakiet, jest przedstawiane na jednym głównym ekranie, przy czym wszystkie efekty i opcje wymagają najczęściej jednego kliknięcia. U góry ekranu znaj-

dują się paski narzędzi, rozwijalne menu, przyciski sterowania animacji i licznik czasu używane do szczegółowej edycji kolejnych klatek-Poniżej umieszczony jest obszar roboczy - na początku czarny, ale ożywia się w momencie utworzenia tekstu i/lub obrazka. Na dole ekranu znajduje się Library, czyli lista efektów z podgladem dla każdego z nich.

Efekty dla tekstu

Funkcje Cool 3D 2 obejmują tekst wieloliniowy, animacie z wieloma obiektami, nieograniczoną liczbę atrybutów tekstowych, pełen asortyment opcji wyrównywania tekstu, możliwość importowania grafik dwuwymiarowych, oddzielne ustawienia dla każdego z nich skosu (umożliwiające mapowanie różnych tekstur na przedzie i na skosach obiek-

tu) oraz dołączanie dalszych efektów modułów dodatkowych, wskazywanie ramek kluczowych i licznik czasu dla każdego obiektu i atrybutu pozwalające na precyzyjne sterowanie ani-



Aby być pewnym, że w pełni wykorzystujesz możliwości Cool 3D, przejdź do menu View i zaznacz wszystkie paski narzędzi. Teraz widzisz, nad czym będziesz pracował.

do tego kolosalna

liczbę efektów

ogni, eksplozji

wirów, 199 po-

ziomów dla cofa-

nia czynności

(bardzo przydat-

nych) oraz możli-

wość importowa-

nia plików do

FrontPage 2000,

a otrzymamy ab-

lowoh slb wòs

dokument, nale

rzymy ekran po-

czątkowy

Slumkid.com.

macją. Dodajmy Plug ins <- Hemove Remove All OK Cancel

Okno Plug-ins, znajdujące się w menu Edit, może być używane do dodawania kolejnych efektów.



Okno Text oferuje szereg symboli, jak również stan

Eksperymentuj swobodnie, wiedząc, że możliwe jest cofniecie nawet naibardziei koślawych nomysłów.

Animacja

Bevel

Motion

Templates |

- Object Effects

Camera

- Light & Color



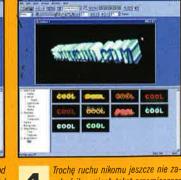
The following attributes are preset in this gallery folder. Light. Bevel, Surface Color, and Textures

Każdy uzyskany efekt możesz dodać do Easy palette i wykorzystać w przyszłości.

Kliknij przycisk Text. Otworzy się okno wprowadzania tekstu - wpisz to, co chcesz. Aby określić czcionkę i rozmiar, podświetł tekst i zastosui menu rozwiialwprowadź wymiary kadru, na którym chcesz pracować - okno dostosuje się do wprowadzonych ne. Wybierz More - uzyskasz dostęp do symboli. Po zakończeniu kliknij OK.



W kadrze pojawi sie tekst, Zacznii od zastosowania skosu. Kliknij Bevel (pod Object Style) i wybierz odpowiedni efekt z biblioteki obrazów. Przeciągnij go na kadr w celu wykonania zmian.



szkodziło - niech tekst przemieszcza sie na ekranie dzięki jednemu z efektów ruchu. Używaj funkcji cofania programu i wypróbuj kilka opcji, aby odnaleźć najciekawszą. Celem sprawdzenia rezultatu kliknij przycisk

Trzeci wymiar z Cool 3D

Pasek narzędzi

Główny pasek narzędzi zawiera najistotniejsze funkcie, takie jak narzedzia tekstowe oraz opcje skosu, rozmiaru

Licznik czasu

Ucznik czasu umożliwia sterowanie tym, co dzieje się podczas animacji, zas podczas zmiany szybkości klatek (Change frame rate) przegladanie animacji i wprowadzanie ramek kluczo-

Kadr to obszar, w którym odbywa się



Sterowanie klatkami

Za pomocą paska narzędzi Frame control można wprowadzać klatki, stero-wać prędkością odtwarzania i wygladzać animację. Naciśnij przycisk Play, aby zobaczyć podgląd animacji.

Miniatury efektów. Te animowane obrazki demonstrula każdy z efektów. przeciągnij kursor na kadr.

Biblioteka

Biblioteka zawiera wszystkie efekty dostępne w postaci prostej listy typu Eksplorator Windows. Kliknij odpowiednia biblioteke i wybierz ieden z wyświetlonych efektów.

Cele projektu

Zapytaj kogokolwiek, kto zajmuje się projektowaniem graficznym, a powie ci, że należy unikać projektu, który nie ma jasno określo-

nego celu. Musisz wie-dzieć, co chcesz osią-8d05368 An01695 .wml Bd00028_wmf Bd04972_wmf gnąć. Czy Bd05015_ wmf Bd05158_ wmf Bd05515 pracujesz Ari02479_wml Bd05537 Bd04912_wmf 8d04914_wml Bd05219_ wmf R405545 nad witrvna 8d04918_,wmf Bd05296_ wmf WWW, pli-BdD0013 wmf kiem filmowym czy nad prezentacia? laki powinien być styl animacji? Za-

Cool 3D umożliwia importowanie obrazów typu Metafile. Jeżeli masz jakikolwiek program Microsoft, istnieje duże prawdopodobieństwo, że w folderach clip-art ukryte jest całe mnóstwo takich obrazków.

nim zaczniesz, przeglądnij szybko biblioteke i zapoznaj się z funkcjami programu. Może tam znajdziesz inspirację?

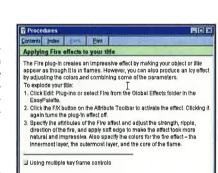
Rozpocznij, włączając wszystkie paski narzędzi. Kliknij View, następnie włącz wszystkie siedem dostępnych menu (z niewiadomego powodu Cool 3D 2 pozostawia ukrytych wiele opcji, które w przeciwnym razie znajdziesz

tylko przez przypadek). Określ tekst (na przykład twojadomena com) i pamietaj, że Cool 3D oferuje prawie 200 poziomów dla cofania czynności. Eksperymentuj swobodnie, mając świadomość, że możliwe jest cofnięcie nawet najbardziej koślawych pomysłów. Wpisz tekst, następnie przeciągnij i upuść kolejne efekty, aby sprawdzić rezultat. Jeżeli któryś ci się nie spodoba, kliknij Edit =>Undo i spróbuj ponownie. Używaj funkcji Preview, aby upewnić się, że animacja nie jest rozmyta - jeśli jest, zmień liczbę klatek.

Wykańczanie

Za pomocą polecenia Timeline i menu rozwijalnego po jego prawej stronie, uruchom efekty wprowadzone przez poszczególne zmiany. Można tu ustawić dosłownie wszystko, od kata kamery do efektów ruchu (Motion), skosu (Bevel), koloru (Colour) i oświetlenia (Lightning). Eksperymentuj tak długo, aż będziesz zadowolony z rezultatu pracy, wykorzystując przy tym funkcję cofania. Sprawdź też różne opcje zapisywania (File, Create Video Files, GIF Animation File), aby upewnić się, że wynikowy plik odpowiada wyznaczonemu celowi bez pogarszania jako-

Funkcje Cool 3D wykraczają daleko poza proste tworzenie animacji dla potrzeb stron WWW. Z jego pomocą możesz tworzyć grafiki, które po wyeksportowaniu mogą być przesyłane poczta elektroniczna, lub używać wykreowanych za pomocą programu plików we własnych filmach, eksportując je jako pliki avi, czyli w szeroko rozpowszechnionym formacie obsługiwanym przez wiele pakietów służących do edycji wideo. A więc do



Plik pomocy dla Cool 3D jest znakomity, zawiera szczegółowy opis prawie każdej funkcji programu

Animacja



Prawdopodobnie 10 klatek domyślnie zastosowanych przez Cool 3D nie wystarczy - spróbuj zwolnić (i wygładzić) animację przez zwiększenie liczby klatek. Podaj vartość 50 klatek i upewnij się, ze wciśnięty jest przycisk Smooth Animation Path. Odtwarzanie powinno być wolniejsze.



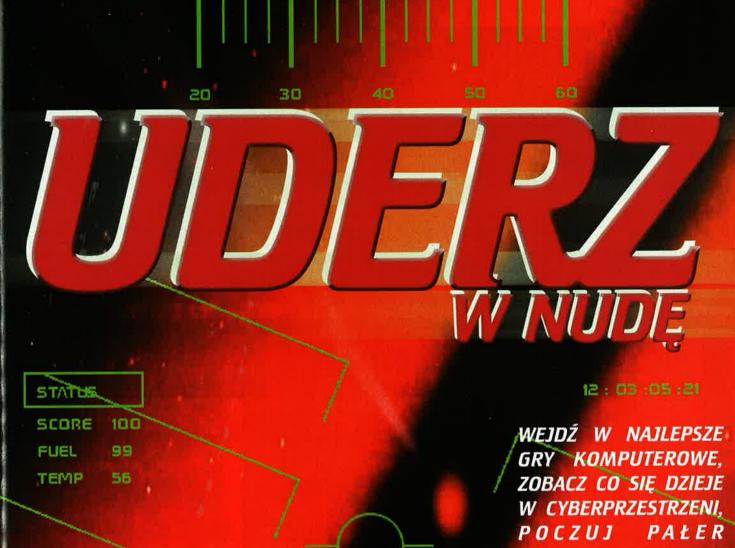
Twoje nowe logo może rozciągać się poza obszar kadru - wówczas musisz odpowiednio zmienić jego rozmiar, Przesuń Timeline na koniec animacji i naciśnij przycisk Resize. Kliknij i przytrzymaj tekst, aby



Choć może to spowodować nudności, spróbuj dodać ostatni efekt. Pobaw się kamerą, włącz wirowanie, eksplodowanie, topnienie lub spalanie sie tekstu - co tylko chcesz. Przejrzyi biblioteke i wybierz odpowiednie opcje - nie zapomnij o podglądzie ani-



Zapisz ukończoną pracę. Czas na jej eksportowanie. Ponieważ animacja ma służyć jako logo na stronie WWW. potrzebny jest nam plik obsługiwany przez przeglądarki, Kliknij File = > CreateVideo File = > GlF Animation File, wybierz nazwę pliku, następnie kliknij Save. Animacja jest skończona!



NAJNOWSZYCH WŁACZ GAME JEDYNY KANAŁ TELEWIZYJNY O GRACH KOMPUTEROWYCH!

GAME ONE DOSTEPNY JEST W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH ORAZ NA PLATFORMIE CYFRA + ZAMÓW: (0 22) 54 53 999





Krok po kroku



Włóż płytę z filmem do napędu DVD-ROM, a odtwarzacz uruchomi się automatycznie. Jeśli tak się nie stanie, wywołaj go poprzez menu Start. Jeżeli interesuje cię doskonaly film "The Matrix" na krążku DVD, możesz się czegoś o nim dowiedzieć pod adresem www.whatisthematrix.com.



Jeśli używasz napędu DVD po raz pierwszy, będziesz musiał go odpowiednio skonfigurować. Jedną z pierwszych rzeczy, które musisz zrobić, jest ustawienie regionu. Otwórz menu ustawień swojego odtwarzacza.



Jeżeli masz krażek DVD kupiony w Polsce, musisz sprawdzić, czy odtwarzacz ma ustawione odtwarzanie nośników oznaczonych jako Region 2. Będziesz mógł zmienić tę opcję tylko kilka razy, więc uważaj, aby się nie pomylić.



Nie warto odtwarzać filmów na pececie, jeśli masz ustawiona rozdzielczość 800 x 600 i 256 kolorów, gdyż nie zayważysz żadnej różnicy w stosunku do taśmy VHS. Opcja Theatre automatycznie skonfiguruje odtwarzacz tak, aby wyświetlał film na pełnym ekranie w pełnej palecie barw.



Panelem sterowania jest okienko pilota. Wszystkie przy-8 ciski będą działać tak, jak można się tego spodziewać. Suwak po prawej stronie reguluje głośność, a przycisk poniżej wyłącza głos. Informacje o tych funkcjach pojawią się, jeśli przesuniesz nad nie kursor.

Jak podłączyć PC do TV

Jeżeli chcesz poważnie podejść do sprawy, najlepiej kup dodatkową kartę dekodującą DVD, która znacznie poprawia jakość obrazu na telewizorze. Instaluje się ją podobnie jak kartę graficzną, ale na jej śledziu znajdzie się także gniazdo S-Video, które bedziesz mógł podłączyć do telewizora. Sprawdź, czy posiada on odpowiednie gniazdo - jeśli nie, będziesz musiał zaopatrzyć się w odpowiednią przejściówkę do standardu Cinch lub Euro. Niestety, tego typu połączenie (S-Video) nie może przenosić dźwięku, więc będziesz musiał wykorzystać w tym celu kartę dźwiękową. Odwiedź strony www.creative.pl lub www.videologic.com, aby dowiedzieć się o dostępnych tam modelach kart i zestawów głośnikowych.

Jak to zrobić?

Odtwarzanie filmów DVD

Zamień swojego peceta w multimedialne centrum domowego kina. Po przeczytaniu poniższego artykułu odkryjesz, jak wielu rzeczy z komputerem jeszcze nie robiłeś.



oprac. Łukasz Nowak

eśli kupiłeś nowy komputer w ciągu ostatnich 12 miesięcy, to bardzo prawdopodobne jest, że masz napęd DVD-ROM, a nie zwykły odtwarzacz płyt CD-ROM. Czytniki DVD-ROM zastępują stare, dobre CD głównie z jednego powodu: płyta DVD potrafi przechowywać wielokrotnie więcej informacji niż standardowy CD. Niektóre programy dostępne są obecnie równolegie na krażkach DVD i CD. a w przyszłości te drugie całkowicie znikną,

gdyż ich zastosowanie wymagałoby dostarczania dużej liczby nośników. Dla przykładu, gra przygodowa zajmująca cztery płyty CD może znaleźć się na pojedynczym DVD.

Ale wróćmy do tematu. Skoro już masz naped DVD-ROM w swoim komputerze, oznacza to, że będziesz mógł także odtwarzać filmy zapisane na DVD - dokładnie te same, które widzisz w supermarketach i wypożyczalniach. Będziesz także mógł skorzystać ze

wszystkich dodatkowych usług, w które takie filmy są wyposażane - oczywiście jako dodatek do rewelacyjnej jakości dźwieku i obrazu. Czytnik w komputerze potrafi poradzić sobie z każdym filmem, który można obejrzeć na osobnym odtwarzaczu podłączanym do telewizora. A jeśli dołożyć do tego odpowiednią kartę graficzną, będziesz mógł wyprowadzić obraz na zwykły TV, dzieki czemu cała rodzina nie będzie musiała się wpatrywać w twój piętnastocalo-



Kliknij przycisk Apply lub OK, kiedy juz ustawisz odpowiedni region, co powinno umożliwić odtworzenie filmu. Możliwe, że zostaniesz poproszony o zrestartowanie komputera. Następnie będzie trzeba zmienić opcje wyświe-

tlania obrazu. Przejdź jeszcze raz do tego samego menu.

About Display DVD Region C Pan Scan ☐ 800x600 ☐ 256 Color ma C Letter Box Altering this setting can affect p C Wide Screen Altering the above settings will take effect only after you a Picture Control Brightness:

Pod zakładką Display możesz skonfigurować odtwarzacz tak, aby najlepiej wykorzystywał monitor (lub telewizor). Niektóre opcje, zależnie od zainstalowanego sprzętu, mogą być niedostępne. Wybór Pan Scan obetnie standardowy format widescreen (16:9) tak, aby zmieścił się na zwyklym ekranie ciągnięty w pionie.

wraz z napędami. Obsługa i zasada działa-

nia wszystkich tych programów są praktycz-

To, o czym warto wspomnieć, to fakt, że

oprogramowania na komputerze jest w sta-

nie odtwarzać filmy zarówno z Regionu 1,

jak i Regionu 2. Etykieta Region 1/Region 2

About Display DVD Region C Pan Scan ☐ 800x600 ☐ 256 Color m C Letter Box Altering this setting can affect plant C Wide Screen Altering the above settings will take effect only after you st

Letterbox wyświetla szeroki obraz z czarnymi paskami na górze i dole monitora i jest to zazwyczaj najlepszy wybór. Opcja Widescreen usuwa paski, ale jeżeli twój telewizor nie oferuje formatu widescreen (16:9), obraz będzie roz-

ki, które można kupić w Polsce, jak również w całej Europie, oznaczone są jako Region 2, więc być może będziesz musiał skonfigurować odtwarzacz tak, aby potrafił odczytać nośniki z Regionu 2. Opisuje to krok 3 w poniższej ramce. Jeśli ustawisz w programie Region 2, nie będziesz mógł odtwarzać płyt z Regionu 1 (wyprodukowanych w USA i całej Ameryce Północnej).

obsługującą dźwiek przestrzenny i porządny zestaw głośników, a będziesz miał kompletny zestaw kina domowego, którego wszyscy ci pozazdroszczą.

wy monitor. Zainwestuj w kartę dźwiękowa

W poniższym przykładzie użyliśmy Media-Matics DVDExpress, który obok PowerDVD oraz WinDVD iest iednym z odtwarzaczy programowych najczęściej dostarczanych

odnosi się do formatu płyty, który zmienia się w zależności od kraju jej produkcji. Kraż-

nie identyczne.

Jak to zrobić?

Stworzyć własną ikonę

Jeżeli ikony na twoim pulpicie wyglądają jakoś tak zwyczajnie, chwyć natchnienie i stwórz swoje własne!

oprac. Łukasz Nowak

czywiście najprostszym sposobem na nowe ikony jest przejrzenie zasobów sieci Internet. Ale co zrobić, jeśli należysz do tych ludzi, którzy zawsze muszą mieć ostatnie słowo w kwestii wyglądu wszystkiego, co ich otacza? Naturalnie, nic nie stoi na przeszkodzie, aby także ikony wyszły spod twojej dłoni. Tak, zgadza się - możesz samodzielnie stworzyć ikony, a przy tym wcale nie jest to trudne, szczególnie jeśli przeczytasz nasz poradnik poniżej.

Nie musisz już dłużej znosić tych marnych wypocin Microsoftu, które teraz zaśmiecają twój pulpit. Pozwól opanować się wyobraźni i niech twój indywidualizm kwitnie. Mógłbyś stworzyć nieco bardziej odlotowe ikony, przerabiając te, które są już dostępne, ale możesz także pójść w zupełnie innym kierunku - na przykład karykatury każdego członka rodziny przypisane do ich własnych folderów albo cały zestaw ikon przedstawiających elementy z ulubionego serialu, sportu czy innego hobby. Liczba możliwości jest praktycznie nieskończona.

Oczywiście istnieje kilka ograniczeń, a najważniejszym jest to, że będziesz musiał upchnać swoie dzieła na względnie niewielkim obszarze. Aby być precyzyjnym, twoja sztaluga ma dokładnie 32 piksele szerokości i 32 piksele wysokości. Mimo że

nie wyglada to na

zbyt wiele, daje całkiem sporo pola do popisu, a przy tym mało prawdopodobne jest, aby cię nadmiernie poniosło.

Kilka porad na dobry początek - możesz stworzyć w katalogu Windows nowy folder, co po umieszczeniu w nim twoich ikon ułatwi ich przeglądanie i odnalezienie. Jeśli upiększasz skrót, pamiętaj, że w lewym dolnym rogu zostanie dodana mała biała strzałka. Uwzględnij to w trakcie projektowania ikony, a nie bedziesz później zawiedziony, że twoje dzieło sztuki jest częściowo zasłonięte.

Spróbuj tego



Po opanowaniu sztuki tworzenia ikon w programie Paint możesz spróbować narysować je w innych aplikaciach. Na przykład dobrze nadaje się do tego celu Paint Shop Pro, dzięki któremu będziesz mógł poeksperymentować z dodatkowymi odcieniami i niuansami. Ważne jest także to, że w tej aplikacji można powiększyć 32 piksele na znacznie większy obszar monitora, co bardzo ulatwia rysowanie. Wszystkie pozostale reguły są bez zmian.

Oczywiście, jeżeli tworzenie swoich własnych ikon wydaje się zbyt męczącym zadaniem albo jeśli kończą ci się pomysły, możesz ściągnąć prace wielu innych ludzi za pomocą sieci Internet. Polecamy serwis www.topicons.com dla początkujących, ale przeglądaj Sieć, a znajdziesz znacznie więcej! Są tam setki, a nawet tysiące alternatywnych dziel, które tylko czekają na daną im szansę.

> Zapewne przy pierwszym podejściu nie uda ci się przelać swoich fantazji na wygląd iko-

ny, gdyż rysowanie na tak małym obszarze wymaga nieco wprawy, ale już po kilku rundach treningowych wszyscy znajomi będą błagać cię, abyś również zaprojektował coś dla nich!

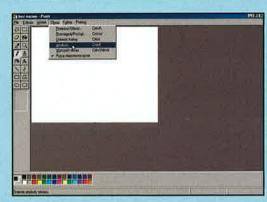
Zargon

Jest to najmniejsza część ekranu, ale jest to rów nież jednostka, w której mierzy się rozdzielczość. Na przykład 800 x 600 oznacza, że pulpit ma 800 pikseli szerokości i 600 wysokości.

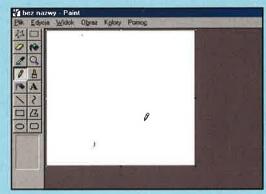
CD-ACTION 07/2001 C: format, Enter? Lepiej "read CDA!"

C: format, Enter? Lepiej "read CDA!" CD-ACTION 07/2001

Krok po kroku



Będąc w Windows, kliknij Start, następnie Programy=>Akceoria i Paint. Teraz trzeba zmienić początkowy rozmiar obrazka. iknij menu Obraz, a następnie polecenie Atrybuty.



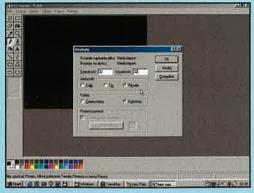
Po wybraniu OK pusty obraz zostanie znacznie zmniejszony. Kliknij szkło powiększające po lewej stronie ekranu, a następnie obazek, aby go nieco powiększyć.



Pamiętaj, żeby po ukończonej pracy nazwać i zapisać ikonę. Nieważne, jaki format wybierzesz, Paint zawsze zapisze ją jako 24-bitową mapę - i tak ma być. Kiedy zapiszesz, zamknij Painta.



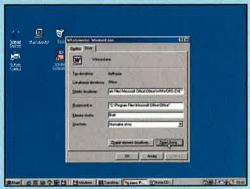
Znaidź folder ze swoia ikona (bedziesz musiał zmienić typ plików na Wszystkie pliki), a następnie wybierz ją i kilkakrotnie kliknij OK, aż znów znajdziesz się w okienku Właściwości.



Kiedy już jesteś w oknie atrybutów obrazu, zmień rozmiar na 32 piksele szerokości oraz 32 piksele wysokości. Sprawdź, czy jedostką miary jest piksel, a także czy obraz będzie kolorowy.



Teraz możesz zacząć rysować, wykorzystując w tym celu dowolne narzędzie z palety po lewej, ale nie warto nawet myśleć o puszce ze sprayem ani o tekście, gdyż nie sprawdzają się na tak małym obszarze.



Kliknij prawym przyciskiem skrót na pulpicie, do którego chcialbyś dolożyć nową ikonę. Z menu wybierz Właściwości, a następnie kliknij przycisk Zmień ikone.



Już po chwili twoje dzielo będzie dumnie lypać z pulpitu. Nie musisz już nic więcej robić - aby otworzyć program, na który wskazuje skrót, kliknij kone tak, jak to robiteš do tej pory.

Jak zaryglować Windows programem Poledit?

Trudne Edytor założeń systemowych za- nia których zazwyczaj stosowałeś takich jak Opcje folderów (używane

pewnia pełną kontrolę nad najistotniejszymi ustawieniami Win-

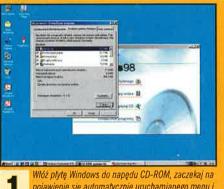
Jeśli będziesz kopał dostatecznie głęboko, zaskoczy cię to, co znajdziesz na CD z Windows. Zawiera on bowiem wszystkie rodzaje sekretnych narzedzi i ukrytych plików, czesto wykonujących zadania, do rozwiąza-

oprogramowanie pochodzące od niezależnych producentów. Edytor założeń systemowych jest jednym z takich narzędzi. Jest to program administracji sieciowej, ukryty na jednym z poziomów drzewa folderów na dysku CD Windows. Po zainstalowaniu możesz zastosować go do przerabiania i ukrywania wszystkich kluczowych parametrów Windows,

do pokazywania folderów), ikony pulpitu, tryb MS-DOS i Edytor rejestru. Poniżej przedstawiamy, jak zainstalować Edytor założeń systemowych z płyty CD-ROM.

Aby uruchomić Edytor, kliknij przycisk Start, wybierz Uruchom i wpisz Poledit. Gdy otworzy się okno Edytora założeń systemowych, wybierz

Plik = > Otwórz rejestr. Kliknij dwukrotnie ikone Użytkownika lokalnego i przejrzyj udostępnione opcje. zaznaczając lub odznaczając wybrane pola. Pamiętaj, że jeśli wyłączysz pole Uruchom, nie będziesz w stanie uruchomić programu Poledit w sposób tu zasugerowany, dlatego zanim wyłączysz komputer, sprawdź, w którym miejscu na dysku znajduje się ten program.



pojawienie się automatycznie uruchamianego menu i wybierz z niego Dodaj/Usuń programy. Gdy Windows rozpozna zainstalowane komponenty, pojawi sie odpowiedni dialog. Kliknij przycisk Z dysku.



Kliknij przycisk Przeglądaj w oknie dialogowym, któ-2 Kliknij przycisk Przeglądaj w oknie dialogowym, kto-re się pojawi. Wybierz napęd CD-ROM w polu Dyski w następnym oknie dialogowym i przejdź do katalogu Win95\Admin\Apptools\Poledit, jeżeli masz system Windows 95. Jub Tools\Reskit\Netadmin\Poledit, ieżeli masz Win 98. Wybierz poledit.inf, kliknij OK i jeszcze raz OK.



Zaznacz oba pola wyboru w polu Składniki w oknie Z dysku i kliknij przycisk Instaluj. Na koniec zamknij okna Dodaj/Usuń programy, Właściwości i menu plyty CD Windows. Teraz możesz zająć się odkrywaniem sekretów za pomocą Edytora założeń systemowych.

Zindywidualizowane wiadomości w Outlook **Expressie**

Możesz spersonalizować swoja Wszystkie te elementy dają się pocztę elektroniczną w programie Outlook Express, używając często pomijanej funkcji Papeterii.

Papeterie dółączone do programu są wyjatkowo kiepskie i nie zachęcają do używania tej wyjątkowo poręcznej funkcji. Oczywiście nie musisz Następnie zaznacz pole Poczta w używać tych papeterii - możesz zaprojektować swoje własne. Papeteria Utwórz nową i postępuj zgodnie z programu Outlook Express składa się z obrazka, stylu tekstu, kolorów tekstu i tła oraz kilku podstawowych grafiki, ale formaty skompresowawytycznych dotyczących układu. ne, takie jak gif i jpeg, są najlep-



skonfigurować za pomocą kreatora papeterii.

Aby uruchomić kreator, wybierz Narzędzia=>Opcje w głównym oknie Outlook Express, następnie kliknij zakładkę Redagowanie. sekcji Papeteria, kliknij przycisk poleceniami kreatora. Możesz użyć dowolnego popularnego formatu

> sze - z oczywistych powodów: zapychanie skrzynki poczty elektronicznej przez bezużyteczne 10 Mb załączniki jest wystarczająco denerwujące, nie trzeba do tego dokładać emaili zawierających 10 MB tło.

Dodaj życia e-mailom w moca papeterii.

Aktualizacja instalacii

Pobierz najnowsze łatki Microsoftu i uaktualnij instalację automatycznie.

aktualizacji.

Aktywując kreator aktualizacji Win- Gdy program określi, czego brakuje dows Update w Windows 98, nie w twoim systemie, witryna wyświebedziesz już wiecej musiał przeszu- tli listę odpowiednich dla ciebie pokiwać Sieci w poszukiwaniu uaktu- brań. Należy jedynie pamiętać, że alnień systemu Windows. Adres kreator działa poprawnie tylko wte-URL kreatora znajdziesz u góry dy, gdy ustawienia zabezpieczeń inmenu Start. Kiedy go klikniesz, In- ternetowych są ustawione na pozioternet Explorer połączy się z wi- mie Średnim lub Niskim (zmiany tryną Windows Update, a następ- ustawień dokonasz poprzez Opcje nie zainstaluje odpowiedni pakiet internetowe na Panelu sterowania).



Kliknij przycisk Start i wybierz Windows Update, znajdujące się u góry menu.



Kliknij przycisk Uaktualnienia produktów na stronie Microsoft Windows Update wyświetlanej przez przeglądarkę i kliknij Tak po wyświetleniu Ostrzeżeń o zabezpieczeniach.

Sztuka ustawiania głośników

Dźwięk przestrzenny

Być może góry ożywają, gdy się im zagra, jednak dopiero od niedawna można to samo powiedzieć o pececie. Jeśli chcesz dowiedzieć się, jak tego dokonać - czytaj.

oprac, Łukasz Nowak

ewolucja zaczyna się tu i teraz. Do zakup urządzeniedawna karty dźwiekowe ukrywały się w cieniu swoich kosztownych, trójwymiarowych sióstr - akceleratorów, które stały się absolutnie niezbędne do grania. Jednak ludzie zaczynają rozumieć, że w całej zabawie nie chodzi wyłącz-

nie o patrzenie na

ziemskiej wydaj-

ności grafiki. Pliki

MP3, filmy na

DVD. multimedia.

a nawet nowinki

wprowadzane do

gier 3D sprawiły,

że dźwięk staje się

coraz ważniejszym

Ludzie zaczynaja rozumieć, że Quake'a przy niew całei zabawie nie chodzi wyłącznie o patrzenie na Ouake'a przy nieziemskiej wydajności grafiki.

elementem w konfiguracji komputera. Inwestycja w porządną kartę dźwiękowa i odpowiedni zestaw głośników sprawiają, że wszystko, co dzieje się na ekranie peceta, jawi się jako o wiele bardziej wciągające i Aby mieć zestaw auemocjonujące.

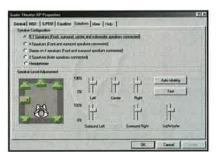
dio naiwyższei kla-

sv. trzeba zajnwe stować blisko 3000 W systemie dźwiękowym można wyróżnić zł w pakiet VideoLotrzy elementy, za które twoje aic Diaitheater DTS.

uszy ci podziękują - karta dźwiękowa, głośniki i oprogramowanie. Podstawową sprawą przy odkrywaniu nowego i przestrzennego brzmienia jest karta. Instaluje się ją w

gnieździe PCI i instaluje sterowniki, zupełnie podobnie jak w przypadku akceleratora 3D. Najlepszym obecnia, które obsługuje standard 5.1, nawet jeśli jeszcze nie masz odpowiednich głośników - możesz je zawsze dokupić później. Warto także upewnić się, że karta

obsługuje standardy Microsoft DirectSound 3D, EAX oraz A3D. Sa



Upewnij się, że ustawiłeś odpowiednią liczbę głośników w sterownikach swojej karty muzycznej

to formaty dźwięku przestrzennego, z których przynajmniej jeden zawsze będzie obsługiwany przez dowolne gry i aplikacje. Dodatkowo gwarantują one dobrą jakość brzmienia. Odpowiednie oprogramowanie powinno być dostarczone razem ze sterownikami, w które wyposażono dany model.

Głośniej, głośniej!

Następną pozycją na liście zakupów są głośniki. Pomimo że zestawy 5.1 (liczba 5 odnosi się do głównych głośników: prawy--przedni, środkowy, lewy-przedni, prawy--tylny, lewy-tylny - natomiast końcówka .1 pletną kartę dźwiękową na rynku - Creative SB Live!

oznacza pojedynczy subwoofer, czyli specjalizowany głośnik niskotonowy) są dziś dostepne w przystępnych cenach, te naprawdę porządne nadal kosztują sporo. Przeważnie lepiej jest kupić dobry zestaw 2.1 niż przeciętny 5.1, a zestawami 4.1 w ogóle lepiej sobie nie zawracać głowy - są tylko kompromisem pomiędzy systemami 2.1 a 5.1 i kosztują znacznie więcej niż modele 2.1, przy czym oferują niewielką poprawę



Ustaw główna głośność na karcie na wartość nie większą niż 75%, a następnie reguluj ostateczne



Ściągnij program Jet-Audio ze strony www.cowon.com, aby otrzymać wszystko, co pecet może ci

Jeżeli odtwarzasz dużo muzyki na swoim komputerze - czy to jest kolekcja plików MP3, czy też stare, dobre płyty CD-potrzebujesz porzadnego oprogramowania. O standardowym odtwarzaczu Windows lepiej zapomnieć. Niestety, także jego nowe wersje (MediaPlayer 7 i 8), pomimo efektownego wyglądu, są bardzo nieprzyjemne w obsłudze. Oczywiście najlepszym miejscem, w którym można znaleźć dla nich zastepstwo, jest Internet - jednymi z najlepszych odtwarzaczy i dostępnych w Sieci sa WinAmp i Jet-Audio. Ich kopie można pobrać odpowiednio z serwisów www.winamp.com oraz www.cowon.com.

Konfiguracja głośników



zestaw 5.1, czy 2.1, dokładnie te same zasady obowiązują przy rozmieszczaniu przednich satelitów Ustaw prawy i lewy głośnik po obu stronach monitora, a środkowy gdzieś pomiędzy nimi. Odległość je dzielaca powinna



nie jest tak istotne, gdyż ludzkie ucho i tak nie jest w stanie poprawnie określić źródła dźwięków o niskiej czestotliwości. Najlepiej ustawić go pod biurkiem, jednak należy pamiętać o zostawieniu kilku centymetrów odstępu z każdej strony, aby zmniejszyć drżenie biurka i ściany



symetrycznie z tytu i powyżej miejsca, w którym siedzisz, przynajmnie, po 50 cm w każdym kierunku. Najlepiej jest je przykrecić do ściany. Jeżeli same głośniki nie mają odpowiednich uchwytów, dodatkowe zePC Format

Komfort i satysfakcja



Pełne wersje programów na dwóch płytach CD

20 aplikacii:

• deinstalacja

multimedia

walka z wirusami

• szybszy Internet

kopie bezpieczeństwa

· zarządzanie kontaktami

bezpieczeństwo w Sieci

VisualCafe 3.0 Professional

VisualCafe 4.1 Standard

2 płyta

· Xara3D 2

4 Diskclean 1.3

Acid Xpress ttt

OpenFX

Warte setki złotych!



Podobnie jak wszystkie inne elementy peceta, także pamięć staje się coraz szybsza. Ale zawsze gdy istnieje wiele konkurujących ze sobą standardów, kupno nowego sprzętu jest problemem. Kosmiczny małpiszon odsieje kości od plewów.

oprac. Łukasz Nowak

wój komputer prawdopodobnie otrzymałeś razem z pamięcią RAM o wielkości 32 do 128 MB, ale czy jesteś w stanie powiedzieć o niej coś więcej? Mimo że wiele osób wyznaje zasadę, że pamięć to pamięć, w ciągu ostatnich lat przewinęło się przez rynek kilka różnych standardów - EDO, VIA, BEDO i najczęściej ostatnio spotykany SDRAM, który po raz pierwszy wprowadzono do sprzedaży w roku 1997. Ale w ostatnich miesiacach dwa nowe typy dumnie wkroczyły na arenę, walcząc między sobą zacięcie o prymat. Pierwszym z nich jest RDRAM, opatentowana i lansowana przez konsorcjum Rambus technologia, drugi - to otwarty standard o nazwie DDR-SDRAM.

Każdy z nich ma oczywiście swoje wady i zalety, ale prawdziwe kontrowersje mają miejsce nie w obudowach pecetów, ale w amerykańskich sądach i internetowych serwisach o sprzęcie. Dyskusja była długa i ostra, jedynym w miarę konkretnym wnioskiem, jaki powstał, jest to, że DDR-SDRAM jest mile widzianym, starannie dopracowanym usprawnieniem technologii pamięci, gdy tymczasem opatentowany RDRAM stanowi zagrożenie dla idei otwartego standardu, na bazie której zbudowano całego peceta.

Wham, bam, RDRAM!

Zarówno DDR-SDRAM, jak i RDRAM zostały zaprojektowane z dwóch powodów: duża przepustowość (szybkość, z jaką można przesyłać dane) i krótki czas dostępu (czas upły-



cei ze względu na trudna produkcję i haracz dla Rambusa.

wający od wydania rozkazu do początku transferu), jednak sposoby na wypełnienie tych zadań są całkiem różne. RDRAM omija

tradycyjny system równoległej pracy układów, przyłączając je do jednej magistrali i pozwalając im działać niezależnie. Sprawia to, że całość jest bardziej skomplikowana, za to oferuje dwukrotne zwiększenie przepustowości w stosunku do standardowego systemu DRAM. Dwoma piętami achillesowymi tego rozwiazania sa: czas dostępu i wysoka cena. Duża złożoność kości sprawia, że drożeją w produkcji. Natomiast wydajność ograniczana jest zawsze przez najwolniejszy układ, gdyż dane muszą przepłynąć przez wszystkie kości, zanim dotra do procesora.

RDRAM jest dostarczany w trzech wariantach, do czego Rambus niechętnie się przyznaje. Najdroższy z nich - PC800 - jest produkowany wyłącznie na potrzeby testów i przechwalania się. Jest tak skomplikowany i drogi w produkcji, że bardzo trudno znaleźć komputer, w który go wyposażono. Większość producentów używa PC700 - tańszej i wolniejszej odmiany, która powstała ze względu na kłopoty z PC800. Najtańszy jest PC600, ale nie sprzedaje się zbyt wiele jego egzempłarzy ze względu na znacznie gorszą wydajność.

Standardem konkurującym z RDRAM-em jest DDR-SDRAM (Double Data Rate SDRAM), kolejny krok w stosunku do pamięci, którą prawdopodobnie masz w swoim pececie. Jest to względnie niewielka, ale efektywna ewolucja. Działa dokładnie tak samo jak zwykły SDRAM. jednak potrafi przesyłać dane przy obydwu zboczach sygnału zegarowego. Oznacza to, że potrafi "rozmówić" się z procesorem dwa razy

w cyklu zegara, a nie raz - jak to było dotychczas. DDR-SDRAM jest tak bardzo podobny do SDRAM-u - producenci wprowadzili zaledwie kilka zmian do procesu wytwarzania tych układów. Sama kość jest nieco bardziej skomplikowana niż zwykły DRAM, mimo to w porównaniu z RDRAM-em różnica ta jest praktycznie niezauważalna. Na dodatek DDR-SDRAM jest otwartym standardem, co oznacza, że w przeciwieństwie do RDRAM-u producenci nie muszą płacić konsorcjum Rambus opłaty licencyjnej za każdy wytworzony układ.

Rambus kontra Reszta Świata

Rambus został wyrzutkiem przemysłu komputerowego za sprawą portfela patentów, jakim dysponuje - w skład którego wchodzą niektóre elementy kości SDRAM. Wykorzystując ten fakt, Rambus próbował wymusić uiszczanie opłat przez wszystkich producentów (także tych wytwarzających DDR). Dzisiaj przytłaczająca większość przemysłu wspiera standard DDR-SDRAM, ale Rambus nie ma zamiaru osłabić swojego natarcia w najbliższym czasie.

Więc kto będzie zwycięzcą tej pamięciowej wojny? Zaden standard nie jest idealny, ale cały przemysł twardo obstaje za DDR-SDRAMem. Szykany prawne ze strony Rambusa i wysokie ceny nie przysporzyły RDRAM-owi wie-

DDR-SDRAM jest otwartym standardem, co oznacza, że w przeciwieństwie do RDRAM-u producenci nie muszą płacić konsorcium Rambus opłaty licencyjnej.



lu przyjaciół, a zmiany, które trzeba wprowadzić celem rozpoczęcia produkcji RDRAM-u, są liczne i bardzo kosztowne. Na dokładkę, producentów obarczono wysokimi opłatami, zanim jeszcze zaczna myśleć o sprzedaży - a co najważniejsze, DDR-SDRAM jest po prostu lepszy, bardziej wydajny dla serwerów, tańszy dla domowego użytkownika i przynajmniej na razie bije na głowę RDRAM w praktycznie wszystkich testach.

Niezależnie od tego, po której stronie się opowiadasz, prawdopodobnie zadajesz sobie pytanie, kiedy będziesz mógł wziąć którakolwiek z tych piękności do ręki. A odpowiedź brzmi: w każdej chwili. Miłośnicy konsol już mogą cieszyć się zwiększoną wydajnością RDRAM-u - jest on wykorzystywany zarówno w Nintendo N64, jak i Sony Play-Station 2. Jednak nawet na tym rynku wszyscy odwracają się od Rambusa, czego najlepszym dowodem jest fakt, że firma Micron podpisała umowę na dostarczanie Microsoftowi większej liczby układów DDR-SDRAM dla konsoli Xbox, niż wynosi liczba staromodnych swetrów Billa Gatesa.

Czy ta cena jest w porządku?

Jednak najbardziej interesują nas przecież pecety. Zarówno RDRAM, jak i DDR-SDRAM istnieją komercyjnie już od pewnego czasu (Hyundai, jeden z największych na świecie producentów pamięci, rozpoczął sprzedaż w lipcu 1999), ale firmy dopiero niedawno wprowadziły tę technologię do masowej sprzedaży. Możesz nawet używać kości DDR-SDRAM, nie wiedząc o tym - jest to pamięć wykorzystywana przecież w droższych wersjach kart GeForce2. Zaraz przed oddaniem tekstu do druku przejrzeliśmy serwisy kilku sprzedawców pamieci, a wyniki sa nastepujące: moduł 256 MB PC2100 DDR-SDRAM moźna nabyć już za około 510 zł, tymczasem odpowiadający mu układ RDRAM 256 MB PC800 RDRAM kosztuje ponad 1100 zł.

Przy ponaddwukrotnie wyższej cenie niż w przypadku DDR-SDRAM trudno jest przekonać się do zakupu kości RDRAM. Ale nie tylko o pamięć tu idzie - płyty główne, które mogą obsłużyć nowe układy, są dostarczane w bardzo dużym wyborze egzemplarzy. Jeśli więc planujesz zakup, najpierw dobrze się rozejrzyj. Jedną z tych, które wyjątkowo nam się podobają, jest MSI Pro266 Master-S, ponieważ najlepiej obrazuje podobieństwa pomiędzy SDRAM-em i DDR-em. Można w niej używać obu rodzajów modułów (chociaż nie jednocześnie). Pojawiła się ona na rynku dopiero co i można ją dostać za około 650 zł. Na pół-

Srebrna zbroja modułu RDRAM. Ale jeśli zaj-

rzeć do wnętrza, sprawy nie wyglądają już tak

The Register: www.theregister.co.ul ashdot: www.slashdot.org

Zalety i wady

RDRAM i DDR-SDRAM stają przeciwko sobie "twarzą w

RDRAM

Zalety:

- Oferuje nawet czterokrotnie wyższą wydajność niż SDRAM.
- · Łatwo rozszerzalna magistrala pamięci
- Dobry system dla konsoli, wraz z PlayStation 2, które gwarantuje nieograniczo-
- v zbyt i potwierdza jego zalety
- Dostępny w sprzedaży od ręki.
- Działa jak mała sieć nowa, potencjalnie bardzo wydajna filozofia funkcjono-

- Bardzo trudny do wyprodukowania w dużych ilościach ze względu na ograniczenia technologii. Zatem nader kosztowny,
- Mimo że PC800 działa całkiem nieźle, trudno go dostać P600 są nic nie
- warte, a P700 to zaledwie kompromis
- Magistrala o szerokości 2 bajtów (w porównaniu do 8 bajtów dla DDR-SDRAM) może obniżać wydainość
- Producenci muszą placić duże opłaty licencyjne za prawo do wytwarzania układów. Zty odbiór zachowań konsorcium Rambus przez przemyst może szybko zakończyć życie standardu RDRAM.

DDR-SDRAM

Zalety:

- Znacznie tańszy niż RDRAM, a zatem bardziej odpowiedni do używania w szeokim kręgu odbiorców
- Otwarty standard, dzięki czemu omija się haracz dla Rambusa.
- Ze względu na podobieństwo do SDRAM latwiej go produkować i psuje się mniej
- · Znacznie niższy czas dostępu niż w RDRAM-ie.
- Postrzegany przez cały przemyst jako następny krok w ewolucji pamięci.

- Ciągle przesuwana data sprzedaży i niski potencjał marketingowy
- Nadal niesprawdzony na dużą skalę.
- Niezbyt duży skok w stosunku do SDRAM-u, a jednak niekompatybilny ze stary-
- Jeśli Rambus wygra kilka procesów, produkcja wcałe nie musi być tak opłacalna.
- Już zapowiada się jeszcze lepsze rozwiązania. Czy rynek zdecyduje się poczekać na nastepne.

kach niedługo pojawi się także Asus A7M266, w pełni wykorzystujący zalety DDR-SDRAM. RDRAM generalnie spotyka się tylko w konstrukcjach Intela pod procesory Pentium 4 (z chipsetem i850) - dwie, które udało się nam znaleźć, to Intel D850GB oraz Asus P4T. Kosztują odpowiednio 860 zł i 930 zł.

Na którąkolwiek z konstrukcji się zdecydujesz czy to samemu składając komputer, czy też kupując gotowy w sklepie - zauważysz poprawę wydajności w stosunku do SDRAM-u. Mimo wszystkich zalet DDR-a nie należy całkowicie przekreślać szans RDRAM-u - nie zapowiada sie. żeby zdobył on panowanie nad światem, ale w żadnym wypadku nie jest beznadziejny, po prostu nieco gorszy i na razie sporo droższy.

Więcej informacji

Czy Kosmiczny Małpiszon rozpalił wasze zainteresowania? Możesz poczytać o szczegółach na ednej z poniższych stron:

om's Hardware: www.tomshardware.cor



Galaktyczne palmtopy



5 maia firma ZIBI wprowadziła do swoi eferty dwa nowe palmtopy CASIO o n wach: Cassiopeia IT-700 i Cassiopeia EG 300. Oba modele sa przeznaczone dla rynku korporacyjnego. Pracują pod kontrola PocketPC (Windows CE 3.0). Model EG-800 na obudowę Heavy Duty, czyli odporną na iężkie warunki atmosferyczne, z wilgocią i kurzem włacznie, oraz na upadki.

Cassiopeia IT 700 ma troszke inna budowe Oprócz podstawowych zadań, jakie stawia sie palmtopowi, ma służyć jako pomoc przy inwentaryzacii. Może być opcionalnie wyposażona w czytnik kodów kreskowych i moduł radiowy.

Płytka w 4 minuty



apońska firma Sanyo, lider w technologii apisu płyt CD, zaprezentowała niezwykły produkt: nagrywarkę CRD-BP1500P. Napęd en osiaga 24-krotna predkość zapisu no ników CD-R. W praktyce nagrywarka Sanyo potrzebuje niecałych 4 minut do nagrania płyty o pojemności 700 MB. Takich siągów nie oferuje żaden inny producent.

Ponadto Sanyo CRD-BP1500P nagrywa nośniki CD-RW z prędkością 10x i odczytue nośniki CD z prędkością 40x. Główne nnowacie zastosowane w nowym modelu anvo to:

- Zone-CLV technologia, dzięki której nożliwe jest uzyskiwanie wysokich prędko ci zapisu bez nadmiernego obciążenia me hanizmu i wytwarzania uciążliwego hała u. Polega ona na zapisie metoda CLV (Cor tant Linear Velocity - Stała Prędkość Linio wa) w trzech etapach: etap pierwszy to apis z prędkością 12x, etap drugi - z pręd kością 16x i etap trzeci - z prędkością 24x.
- FlexSS-BP nowa technologia zapobiega aca problemom z nošnikami niskiej jako ci, szczególnie przy zapisie z dużymi pręd

Czy jest tak szybki, jak się spodziewaliśmy?

Leadtek WinFast GeForce3 TD

Najnowszy układ graficzny firmy Nvidia ujrzał światło dzienne i jednocześnie pojawiło sie już kilka kart graficznych, które wykorzystuja ten najbardziej zaawansowany akcelerator, przeznaczony dla komputerów PC. Przedstawimy nasze opinie na temat wersji kości A3. gdyż taka trafiła do naszego labora-

WinFast GeForce3 TD jest kartą graficzną, która jest najszybsza przy obsłudze naj-nowszych gier oraz testów. Ze starszymi w akceleratorze Nvidii. Pewne niedoskonałości można bedzie złożyć zapewne na karb wczesnej wersji kości akcelera-

eForce3 to koleina konstrukcia firmy Nvidia, w której zastosowano nowoczesne technologie mające na celu przyspieszenie obróbki danych dotyczących tworzenia obrazów trójwymiarowych na ekranie monitora. Kość składa się z 57 milionów tranzystorów wykonana jest w technologii 0.15 mikrona. Najnowsze systemy to między innymi nfiniteFX Engine, dzięki któremu obsługa Pixel Shader oraz Vertex Shader, czyli cieniowania punktów oraz wierzchołków, odbywa sie znacznie szybciej niż dotychczas, a na dodatek w scenach może pojawiać sie wiecej niż osiem źródeł oświetlenia. Lightspeed Memory Architecture to technologia, dzięki której przesyłanie danych pomiędzy akceleratorem a pamię-

ciami odbywa się szybciej niż dotychczas, co ma niebagatelny wpływ na szybkość pracy, lecz tylko w przypadku, gdy porcje danych są naprawdę spore. Na powierzchni pamięci zainstalowano aluminiowe blaszki, a na układzie Nvidii spory radiator z wentylatorem. Podczas dłuższej pracy chłodzenie pamięci nie jest najlepsze, co objawia się sporym rozgrzewaniem się radiatorów, których nie trzeba, mimo wszystko, dodatkowo schładzać, lecz amatorzy podkręcania powinni postarać się o lepsze odprowadzenie wytwarzającego się ciepła. Oprócz standardowego wyjścia na monitor na śledziu znajdziemy też gniazdo S-Video - do podłączenia odbiornika TV lub magnetowidu, oraz złącze DVI pozwalające na doprowadzenie sygnału do wyświetlaczy ciekłokrystalicznych.

lak przystało na produkt Leadteka, w pudełku oprócz karty znajdziemy także programy wspomagające, takie jak WinFox (centrum obsługi samej karty oraz jej funkcji 3D). True Internet Color (sprawiającą, że kolory elementów znajdujących się na stronach WWW są jak najbardziej zbliżone do realnych) oraz programy demonstrujące moc karty. Dzięki DVD Magic oglądanie filmów zapisanych na płytach DVD nie nastręcza najmniejszych

Podczas testów okazało się, że starsze gry oraz programy testowe nie wykazują tak zachwalanego wzrostu wydajności, który objawia się dopiero przy najwyższych rozdzielczościach i trzydziestodwubitowym kolorze. Jedynie aplikacje testowe, takie jak trzy nowsze wersje programu 3D Mark pokazują potencjał drzemiący

	Test	Jednostka	WinFast GeForce 3 TD 64 MB DDR	Gladiac Ultra 64 MB DDR	GeForce 2 Pro 64 MB	V7100 Deluxe 32 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1024x768 16bit	fps fps	267.1 159.1	272,9 164,3	267,3 119,5	215,4 64,1
Quake II	800x600 32bit 1024x768 32bit	fps fps	269,8 145,9	272,1 107,2	247,2 75	164,9 42,4
Quake III Arena	Fastest Normal HO 800X600 HO 1024X768 HO 1280X1024	fps fps fps fps fps	161,9 147 144,4 135,4 75,9	162,3 152,1 143,3 116,6 53,1	152,1 140,3 127,1 96,5 40,6	161,7 144,5 75,6 49 18,9
3D Mark 99 Max 3D Mark 2000	800x600x16bit Default	3DMarks	7718	5954	5927	5859
3D Mark 2000	Benchmark 16bit Default		7984	8017	7094	4860
3D Mark 2001	Benchmark 32bit Default Benchmark	3DMarks	7806 4972	6563 x	5152 x	33,52 x
Kompuler testowy	: AMD Athlon 110	0 MHz, 256	MB RAM PC133	, MSI 6330, Wind	lows'98 SE	F-17 700

tora, gdyż kartę wyposażono w układ sygnowany numerem A3, a jak podaje producent, ostateczną wersją jest A5. W najbliższym czasie mamy nadzieję przedstawić testy nowszych wersji kart, a wtedy zweryfikujemy obecnie uzyskane wyniki. Podczas testów ujawniła się także możliwość środowiskowego mapowania wybojów, która doskonale poprawia jakość generowanego obrazu, gdyż jest on wtedy znacznie bardziej zbliżony do rzeczywistości niż uzyskiwany przez poprzednie generacje kości 3D.

Karta Leadtek WinFast GeForce3 TD jest potężnym akceleratorem, którego mocy nie są w stanie w pełni wykorzystać obecne na rynku gry komputerowe. Zatem, jeśli nosicie się z zamiarem zakupu takowej karty, to radziłbym poczekać na obniżkę cen. A co do możliwości GeForce3 to napisze tylko, że przy teście Nature w 3D Marku 2001 opadły nam szczęki, gdyż to, co działo się na ekranie, przeszło nasze oczekiwania...

Dane techniczne:	Dostarczył:
Procesor: Nvidia GeForce3 (A3)	Microman Sp. z o.o.
Magistrala: AGP 4x	ul. Roździeńskiego 1888 40-203 Kalowice
Pamíęć: 64 MB DDR Dodatkowe: Wyjście DVI	tel: (0 32) 203-98-20
Wyjścia TV: Jest	faks (0 32) 787-92-21
Plusy	Minusy
 środowiskowe mapowanie wybojów potężne możliwości 	
Internet:	Cena:
http://www.microman.com.pl http://www.leadtek.com.tw	2250 zl

ww.lajny.pl

doliczamy kosztów przesyłki !!!

	Przy za	kuni		
1	GRY	wapie progra	mów powyżej	100 zł nie (
	Amos 160 2 Pt. 1 (sprain purply 1974) Amos 160 2 Pt. 681. Arcanum	Emergency PL Emperor Bulle for Dune. 116. Emperor Bulle for Dune. 116. Europa Universalis PL 96. Europa Universalis PL 96. Full Islands 36D PL 96. Fazon + Kloepstra - Encykinpedia Egiptu PL 126. Fazon + Kloepstra - Encykinpedia Egiptu PL 126. Fazon + Kloepstra - Fazon + Kloepstra	Kolekcja gier FPP 25, Kolekcja gier Strategicznych 25, Larry 5 FL Larry 5 FL Larry 5 FL Lego Racor PL 96, Lego Racor PL 95, Luthwaffe Commander 59, Mok 7 PL MOK 76, Midtoum Madness 2 166, Midtour Midtour Midtour 96, Midtour Midtour 96,	Settlers II + Nowe Misje PL Settlers III Pl - Sims - Sexiatowe zycle (dodatki do Sinsi fw) PL - Sims Settler III Sims III Pl - Sexiator III - Settlers III Pl - Sexiator III - Se
	Ambient Deb	Magix Dance Maker. 149, Kulekcja utworów w formacie MP3 (zesś tytułów) 59, Magix Liva Act 01, 65, Magix Notation 129,	Magix Music Maker Generation 6 3C0 PL 95. Midi Power . 25. Minimal Techno Trance . 25. Music party system . 25.	Programy muzyezne Techno power Wavy dla wymagających. Zakręcone rytmy i tapety muzyczne

angMaster Zak's Wordgames .

Multimedialna Biblia dla Dzieci 59

Mapa Polski 2001 + Auto Allas ... 95,-

natyk (szk.podst..gimnazium)

Na Tropach Jezyka Polskiego.....59,-

Norton Antyvirus 2001 PL., naltaniel!!!

Ortografia (słownik + dyklanda). ... 75,-

Polskie Fonty zestaw 1 (104 krole czclonek) 59,-

Polskle Fonty zestaw 1+2(200 krojów czcionek)99,-

Sex z klasera konesera 1,2 3 kazda no.

. 25.- Strip Puzzle.

Matematyka Gimnazium

Nallepsze kliparty

Fine Due Rabe 2

w Krainie Borostworów PL

Foora 2001 (3CD) .

Historia Gimnazium

Historia Ludzkości.

Internet Translator

Literatura przed Matura

Gry hazardowe i erotyczne.

Made in Sexland 1.2.3 każda nn .

Kaziołek Matołek idzie do szkoły

Fanlish+(nauka i Annielskieno)

Bolek i Lolek Pamiąlki z Podróży . . 49,-Bolek i Lolek Wesołe Przedszkole . . 49,-

kataloo 300 projektów.

istoria(szkoła podstawowa lub

Encyklonedia Małeno Człowieka...nafranie!!!!

Bzykanie na ekranie (11500 zdjęć).

Brykanie na ekranie 2001

China Dolls 200

Eksplozia sexu.

INNE CIEKAWE

9		1 10
	Programy muzyczne	Soldler of Fortune
ī		96,-
	Smurfoleletransporter PL 79,	1000
	Twoje Komiksy Garlield	0.00
	Twole Komiksy Tom & Jerry 39,-	100
	Tymoteusz	Noneth Control
	Wielki Turniej Smoka Wawelskiego . 59,-	65565
	Znane Bajki: Królowa Śniegu	Colore
	+ Kopciuszek 2CD	Sitsana
	TAICITUM	7. Stool Soldlore P

Profesor Henry 2001 200.....79

amouczek Access + Excel (400) . 95.

Skarbník - twól budžet domowy....96.

angrélski, memiecki i francuski kazda po 299,-

Programy narzedziowe....

Samouczek Excel (200)

Starożytne Cywilizacje .

Fist of the Northstar .

Kiss XXX Collection

The Professional Golon 13

Blackboard Jungle 3

Tell Me More:

Tviko dia dorosłych!!!

Samouczek Photoshop (200).















Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły?

DZWON: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002

od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, FARSUI: (071) 3537010, PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57,

INTERNET: WWW.exe.com.pl exe@exe.com.pl

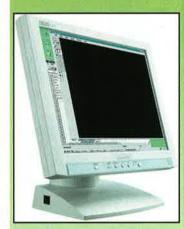
SKLEP FIRMOWY: Centrym Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław, BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 54-152 Wrocław.

ruje proces zapisu i dopasowuje prędkoś

BURN-Proof 2 - udoskonalona wersja nanej technologii zapobiegającej błędon odczas zapisu: nowością jest zredukowa e do zera przerwy powstającej w wyniku wstrzymania i wznowienia zapisu w przy-padku opróżnienia bufora nagrywarki. Dla orzypomnienia, w urządzeniach, w któryc wykorzystano technologię BURN-Proof vielkość tej przerwy wynosiła 2-5 mikro

www.alstor.com.p

Nowy LCD Sharpa



Nowy monitor LCD: Sharp LL-T15A1 zosta wyposażony w 15-calowy ekran o rozdziel zości 1024 x 768 pikseli, umożliwiający vyświetlanie 16 milionów kolorów. Jasnos 220 cd/m2 i kontrast 200:1 zapewnia ajwyższej jakości obraz, tym bardziej że kąt widzenia wynosi 1600 w pionie i 1300 w poziomie. Z myślą o wygodzie użytkowików Sharp wyposażył monitor w niezwy kle praktyczna funkcie automatycznej regu acji jasności w zależności od warunków panujących w pomieszczeniu, w którym pra-Monitor zaopatrzono także w por

Model LL-T15A1 - nawet jak na monito .CD - zajmuje wyjątkowo mało miejsca na iurku. Dzięki zgodności ze standardem VESA może być również zamontowany na cianie. Monitor ten waży zaledwie 5,2 kg.

Ozieki nowym rozwiazaniom technologicz ivm zastosowanym w tym modelu udało ię ograniczyć pobór mocy do zaledwie 23 V. Produkt ten spełnia również rygorytyczną normę emisji promieniowania elek romagnetycznego TCO '99.

Monitor Sharp LL-T15A1 będzie dostępny od czerwca. Sugerowana cena detaliczna netto wyniesie około 3000 zł.

Sony jak zwykle profesjonalnie

irma Sony wprowadziła do sprzedaży dw owe modele monitorów CRT serii G: 19 alowy G420 i 21-calowy G520. Monitor wkrótce zastąpią znane już na naszyn

Nowe urządzenia producent kieruje do vymagających użytkowników - zarówno w lurach, jak i studiach graficznych. Wyso cie parametry wyświetlanego obrazu zbliCzy wersja A5 różni się znacznie od A3?

Gainward GeForce3 **Power Pack**

Karty graficzne z nowym układem graficznym produkowanym przez Nvidię mają zastapić poprzednie generacje akceleratorów, oferując - według zapewnień producentów - nawet kilkakrotne przyspieszenie generowania obrazu 3D. Czy naprawdę układy GeForce3 sa aż tak szybkie?

ainward GeForce3 Power Pack to pierwsza karta w naszej redakcji, którą wyposażono w układ Nvidii oznaczony symbolem A5, czyli - według producenta - ostateczną wersję kości, pozbawioną błędów znalezionych w wersji A3. Po wyjęciu z pudełka moim oczom ukazał się akcelerator, który zamontowano na płytce z czerwonego laminatu. Odmienne od konkurencyjnych konstrukcji barwy podkreślał także kolor pomalowanych tak samo radiatorów. Okrągły radiator z wentylatorem nosi wy-

pukłe logo Gainwarda Instalacja nie nastręcza problemów, gdyż cały proces opisano w przetłumaczonej na język polski instrukcji obsługi. Ciekawostką są krótkie objaśnienia poszczególnych funkcji dostępnych w referencyjnych sterownikach Nvidii, w wersji 12.10. Pozwala to użytkownikowi ustawić te opcje, które go interesują, bez obaw o złe zinterpretowanie angielskich nazw. Pewną bardzo przydatną funkcją jest możliwość wyprowadzenia nie tylko sygnału na monitor, wyświetlacz LCD (złącze DVI) oraz na telewizor, ale także obrazów poprzez wejście S-Video i nagrywanie ich

na dysku twardym. Dzięki temu można w domowym zaciszu amatorsko zająć się montażem filmów wideo. Operacie tego typu wspomagane sa poprzez dołaczony program Ulead VideoStudio 5.0 SE oraz działającą przez okres próbny aplikację CyberLink PowerVCR, będącą swoistym cyfrowym magnetowidem. Wprowadzane obrazy charakteryzują się przyzwoitą jakością, a dzięki wielu dostępnym opcjom edytorskim - poprawione i zmontowane oraz przeniesione z powrotem na taśmę VHS - pozwalają utrwalić w ciekawy sposób rodzinne imprezy. Przyznam się, że testowanie tej opcji przyniosło mi najwięcej pozytywnych wrażeń, gdyż efekty pracy w pełni rekompensowały poświę-

Jeśli chodzi o prędkość, to muszę przyznać, że w większości nowych gier i programów testowych karta okazała się szybsza od poprzednich wersji (GeForce2), lecz nie aż tak bardzo, jak zachwalali producenci. Błędy, jakie pojawiły się podczas testów (2 razy na 6), to przede wszystkim obniżenie wydajności w trybie 16-bitowego koloru (np. Quake 2), gdzie w dwóch przypadkach wyniki były niższe od zamieszczonych w tabelce o 50%. Wszystko to przy sterownikach dostarczonych wraz z kartą. Po instalacji najnow-



Gainward GeForce3 Power Pack pomimo zainstalowanego układu z serii A5 nie oferuje znacznego przyrostu prędkości.

szej dostępnej wersji, czyli 12.40, problemy już się nie

Program WinDVD 2000 pozwala na ogladanie na ekranie monitora oraz odbiornika telewizyjnego filmów zapisanych

Bardzo dobre żebrowane radiatory na pamięciach oraz wentylator na kości akceleratora pozwoliły na kilkunastoprocentowe podkręcenie parametrów karty, dzięki czemu uzyskaliśmy wyższą wydajność. Przy zwiększeniu taktowania o ponad 20% zdarzały się już przekłamania w wyświe-

	Test	Jednostka	Gainward GeForce3 Power Pack 640 MB DDR	WinFast GeForce3 TD 64 MB DDR	Elsa Gladiac Ultra 64 MB DDR	Inno3D AGP GeForce 2 MX 32 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit	fps	266,4	267,1	272.9	214,8
	1690X1280 16bit	fps	159,2	159,1	164.3	63,9
Quake II	800x600 32bit	fps	269,2	269,8	272,1	167,8
	1600X1200 32bit	fps	146	145,9	107,2	42,7
Quake III Arena	Fastest	fps	161.4	161,9	162,3	158,4
	Normal	fps	146.2	147	152,1	127,9
	HQ 800X600	fps	143.2	144,4	143,3	90
	HQ 1024X768	fps	134.7	135,4	116,6	57,3
	HQ 1600X1200	fps	75.9	75,9	53,1	21,1
3D Mark 99 Max	800x600x16bit	3DMarks	5928	7718	5954	5893
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit	3DMarks	8033	7984	8017	4913
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	3DMarks	7817	7806	6563	3392
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	4957	4972	x	x
Kemputer testowy	AMD Athlon 1180 MHz, 2	56 MB RAM	PC133, MSI 6	330, Windows 9	8 SE	40.00

tlaniu tekstur i obiektów na ekranie, dlatego nie radziłbym wykraczać poza tę granicę.

Gainward GeForce3 Power Pack jest ciekawą propozycją dla użytkowników, którzy oprócz wysokiej wydajności w grach oraz aplikacjach wykorzystujących akcelerację 3D chcą odtwarzać filmy DVD na monitorze lub telewizorze. Wideoamatorzy także powinni być zadowoleni, gdyż możliwość przenoszenia obrazów na dysk twardy, ich montaż oraz dodawanie efektów specjalnych i zapis na kasetach VHS są doprawdy kuszące.

Gainward GeForce3	Power Pack
Procesor: Nvidia Geforce3 (A5) Magistrala: AGP 4x Pamilec: 64 MB DDR Wyjścia TV: jest Dodatkowe: wyjście DVI, wejście S-Video Plusy • wejście S-Video • obszerna instrukcja po polsku	Multimedia Vision SC ul, Konstruktorska 4 02-673 Warszawa tel, (0 22) 853-70-00 faks (0 22) 843-91-68 Minusy czasem dziwnie zachowuje się w 16-bitowym kolorze
Internet: www.mullimedia.com.pl www.gainward.com	Cena: 2300 zł

Ceny podane przez dystrybutora w dniu skladu tekstu.

Precyzja sterowania

Gravis Eliminator Precision i Precision Pro

Kolejne dżojstiki, które pojawiają się w redakcji, są wnikliwie sprawdzane przez redaktorów pod względem zastosowanych w nich nowych pomysłów czy rozwiazań technologicznych. Jeśli konstrukcja nie charakteryzuje się żadnymi nowościami, zaczynamy się głębiej zastanawiać nad funkcjonalnością, ergonomią oraz stosunkiem tych możliwości do ceny urządzenia.

Maciej Lewczuk

onstrukcje Gravisa gościły już na naszych łamach, lecz było to dość dawno, dlatego z chęcią zabraliśmy się do testów nowych modeli, czyli do... grania. Gravis Eliminator Precision charakteryzuje się ogromną podstawą, która sugeruje, że będzie stabilnie leżał na powierzchni biurka. Niestety nie jest to takie pewne, gdyż drażek umieszczono po prawej stronie, lekko z przodu, a gumowe nóżki zamontowano nie tak daleko, jak było można. W konsekwencji przy bardziej dynamicznej grze obudowę trzeba przytrzymywać drugą ręką.

Sam drążek wykonano poprawnie pod względem ergonomii - przewidziano możliwość gry zarówno prawo-, jak i leworęcznych graczy, a boczne powierzchnie pokryto szorstką gumą, która uniemożliwia poślizg spoconym dłoniom. Co prawda, mańkuci mają utrudniony dostęp do przepustnicy, która znajduje się po lewej stronie manet-



atkowe: przełącznik PRECISION

Gravis Elimi

niezbyt wygodny przełącznik HAT

precyzyjniejsze. Manetka w miejscu mocowania, zabezpieczona jest sprężyna, która po przyłożeniu wiekszej siły może nie wystarczyć do zabezpieczenia drążka przed uszkodzeniem

Gravis Fliminator

Druga konstrukcja, a mianowicie Gravis Eliminator Precision Pro, na pierwszy rzut oka różni się od poprzednika dość nieznacznie. Główne nowinki wprowadzone do tego modelu to możliwość podłączenia urządzenia nie tylko poprzez złącze USB, ale także poprzez port gier na karcie dźwiękowej. Kolejną, nową w stosunku do poprzednika, cechą jest możliwość obrotu drążka wokół jego osi, dzięki czemu można użyć tej funkcji jako orczyka w symulacjach lotniczych lub jako obrotu bohatera w grach TPP. Jeśli kogoś denerwuje skręcająca się manetka, a nie jest ona użyteczna w danej grze, to istnieje możliwość jej zablokowania specjalną, umieszczoną tuż pod podstawką pod nadgarstek, zasuwką.

Następnym dodatkiem jest zamontowane tuż pod hatem pokrętło nazwane przez producenta Weapon Scroll. Jego zadaniem jest ułatwienie w wyborze broni spośród zasobów zgromadzonych przez prowadzoną postać lub kierowany pojazd. Co ciekawe, nie jest to jego jedyna funkcja, gdyż ma także wbudowany przycisk (coś w rodzaju kółka w myszkach), dzięki któremu można od razu użyć danego uzbrojenia.

Oprogramowanie instalowane wraz ze sterownikiem pozwala na samodzielne przyporządkowanie funkcji poszczególnym elementom dżojstików, a nawet na zastosowanie konfiguracji ściągniętych ze strony producenta urządzeń lub gier.

Obydwie konstrukcje Gravisa dobrze sprawdzają się podczas zabawy i pomimo przykładania dość sporej siły nie zostały uszkodzone (nie złamał się drążek). Jeśli potrzebujecie czegoś precyzyjnego, lecz zasoby finansowe nie pozwalają na wydatek ponad dwustu złotych, to dżojstiki z serii Eliminator Precision są godnymi zainteresowania urządzeniami.

ternet:

* Ceny podane przez dystrybutora w dniu skladu tekstu





eleganckie obudowy w dwóch odcieniac zarości doskonale dopasowują je do nowozesnych wnetrz.

Oba modele wyposażone zostały w całkovicle plaskie kineskopy FD Trinitron z maska zczelinową, pokryte powłokami eliminu ącymi refleksy świetlne i podwyższający i kontrast wyświetlanego obrazu. Ni vielka plamka (G520 - 0,24 mm, G420 0,24 - 0.25mm w rogach ekranu) sprawia. e obraz jest ostry i szczegółowy.

Rekomendowana przez producenta roz dzielczość wynosi 1800 x 1440 pikseli przy dświeżaniu na poziomie 87 Hz dla G520 600 x 1200 pikseli przv 89 Hz dla G420 pozwalając na prace ze stabilnym, pozba vionym migotania obrazem.

nteresującą nowością jest zastosowana inkcja podnoszenia jakości obrazu (Pictu-Enhancement Mode), która pozwala na atwe i szybkie dostosowywanie jego paranetrów do potrzeb użytkownika. Dzięki iej istnieje możliwość pracy w dwóch dodatkowych trybach - poza standardowym tosowanym do pracy w typowych aplikajach biurowych. Tryb dynamiczny jest przeznaczony do wyświetlania prezentacji rier, filmów na DVD; tryb profesjonalny, który oferuje podwyższony kontrast obrau, znajduje zastosowanie w pracach proektowych, DTP i aplikacjach CAD-owskich

Dba urządzenia mają wbudowane czteroortowe huby USB umożliwiające wygodne dołączanie do nich urządzeń peryferyj ych. Dzięki dwóm wejściom sygnałowym dwa 15-pinowe gniazda D-Sub) monitory noga być podłaczone do dwóch komputeów jednocześnie. Są kompatybilne zarówo z komputerami PC, jak i Apple.

www.sonv-cp.com

Sony i modem



kcesoria do konsoli Sony PlayStation 2 rodukują już niemal wszystkie liczące się rmy, gdyż jest to na pewno chłonny ryek, a klient musi mieć wybór. Tak też potepuje firma Aiwa, przedstawiając moder ozwalający na komunikację konsoli ze wiatem zewnętrznym (Internetem). Całość ączy się z PSX2 za pomocą przewodu podlaczanego do portu USB. Cena urządzenia nie przekracza stu dolarów.

www.aiwa.com

Wynajem na wielką skalę

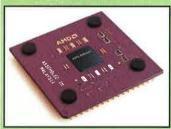
gnowane logo AMD utrzymuje sie na ta ysokim poziomle, że fabryki nie nadążali produkcją. W takiej sytuacji wskazar łoby wybudowanie kolejnych hal, lecz t nistracyjne firmy AMD postarały się ro iazać ten problem w prostszy i prawde odobnie tańszy sposób, wynajmując fe ryki od znanej z produkcji półprzewodr w oraz układów scalonych firmy UMO yczymy owocnej współpracy.

www.amd.cor

Inteli brak

W maju świat obiegła wiadomość, że skoń zyły się zapasy procesorów Intel Pentiun I I GHz w magazynach firmy. W związki dużym zapotrzebowaniem na te układy ajprawdopodobniej ich produkcja została łowiekszona o następne partie. Miejmy ladziele, że w momencie, gdy czytacie te łowa, procesory dotarły już do producer ów komputerów i maszyny pojawiły się na półkach sklepów.

Nowe Athlony



AMD wprowadza na rynek dwa nowe pro esory: mobile AMD Athlon(tm) 4 - przenaczony dla segmentu performance owy procesor mobile AMD Duron(tm) dla wiadomych klientów segmentu value. Oba rocesory dostarczają najwyższej wydajnoci na rvnku mobile PC, każdy w swoim

Procesor Mobile AMD Athlon(tm) 4

rocesor mobile AMD Athlon 4 zawiera ową architekturę niskiego poboru mocy, 84 KB zintegrowanej pamięci, z pełnbsługą sprzętową data pre-fetch (256 KB ntegrowanej pamięci (L2) cache i 128 KB ntegrowanej pamięci (L1) cache), z super kalarna jednostka zmjennoprzecinkowa sparciem dla instrukcji AMD 3DNow! Pro essional, poprawiających możliwości mu medialne, oraz technologię AMD Power ow! przedłużającą żywotność baterii.

rocesor AMD Athlon 4 jest kompatybiln infrastrukturą AMD Socket A i wspier awansowaną magistralę AMD Athlon FSE 00 MHz dostarczającą najwyższą przepu owość dostępną dla notebooków PC.

Procesor mobile AMD Athlon 4 jest produowany w technologii AMD 0,18 mikrona. u, w Fab 30, Drezno, Niemcy.

Procesor Mobile AMD Duron(tm)

lowy procesor mobile AMD Duron jest tak construowany, by dostarczyć optymalne ozwiązania dla świadomych użytkowników

CANONada kolorów

atramentem można zainstalować dodatkową głowicę z sze-

ścioma barwami dopełniającymi, a pomaga to w wydru-

kach fotograficznych. W tym samym miejscu instaluje się

moduł pozwalający na... skanowanie pojedynczych arku-

szy! Urządzenie to wymyślono, aby zminimalizować miej-

Różnice występujące pomiędzy obydwoma drukarkami

tkwią przede wszystkim w rozdzielczościach, w jakich otrzy-

mywane są wydruki, oraz prędkości zapełniania znakami,

jak i grafice arkuszy papieru czy innego nośnika. Model

S450 jest w stanie drukować w maksymalnej rozdzielczości

wynoszącej 1440 na 720 punktów, czyli podobnie jak w

produktach firmy Epson. Niestety, pomimo takich parame-

trów jakość wydruków odbiega w znacznym stopniu od uzy-

skiwanych przez konkurencyjną konstrukcję. S600 jest w

stanie "wyciągnąć" 2400 na 1200 punktów, co z kolei sta-

nowi wartości porównywalne do tych z drukarek HP, ale i

w tym przypadku nie można powiedzieć o rewelacyjnym

skoku jakości. Na wydrukach daje się zauważyć zbyt wielka

ilość nanoszonego atramentu, przez co, na przykład, poje-

dyncze cienkie linie są dość "tłuste", a co za tym idzie mało

precyzyjne. Podobnie jest z tekstem, gdzie czcionka wyglą-

Pochwała należy się firmie Canon za opracowany program

drukarek, dzięki czemu nawet zupełnie "zielony" użytkow-

nik poradzi sobie z przygotowaniem materiałów, jak i usta-

leniem parametrów urządzeń do korzystania z różnego ro-

Drukarki Canon S450 oraz S600 są mimo wszystko cie-

kawymi konstrukcjami. Nieliczne wady nadrabiają funk-

cjonalnością oraz możliwością pracy w charakterze ska-

nera dokumentów (po zakupie specjalnego modułu).

instalacyjny, który komuni-

kuje się z użytkownikiem w

języku polskim i trochę za

reke prowadzi przez pro-

ces uruchamiania urzą-

dzenia. Podobnie rzecz

sie ma ze sterownika-

mi, gdyż i opisy

ich obsługi zo-

stały spolszczo-

ne: Instrukcia

obsługi w na-

szym rodzin-

nym języku po-

zwala na pozna-

nie wszelkich tajni-

ków zwiazanych z

użytkowaniem tychże

da, jakby była pogrubiona (bold).

sce zabierane przez drukarkę i skaner.

Canon \$450 i \$600

Wraz z nastaniem wiosny wszystko sie odradza. Firma Canon postanowiła odświeżyć gamę oferowanych przez siebie urządzeń i oto w naszym laboratorium pojawiły się drukarki tej firmy. Nowe modele mają w znaczący sposób poprawić udziały koncernu na rynku atramentówek.

rukarki Canona, które dane mi było przetestować, noszą symbole S450 oraz S600. Postaram się zatem przybliżyć nieco obydwie konstrukcje, kładąc szczególny nacisk na podobieństwa i różnice pomię-

Drukarki przypominają nieco obudową konstrukcje firmy Lexmark, ale jest to tylko pierwsze wrażenie, gdyż konstrukcje Canona są solidniejsze i mają swój indywidualny charakter. W górnej części unoszonej pokrywy, która pozwala na swobodny dostęp do głowic drukujących, znajduje się niewielki panel zawierający dwa przyciski sterujące oraz diodę sygnalizującą stan urządzenia. W tylnej części umieszczono gniazda pozwalające podłączyć przewody: zasilający lub połączeniowy, a może to być zarówno LPT, jak i USB, gdyż drukarki są w stanie komunikować się poprzez obydwa interfejsy. Zastosowanie tego drugiego złącza nie przyspiesza pracy z S450 oraz S600 w znacznym stopniu, a jedyne znacznie ułatwia obsługę oraz proces instalacji. Głowice drukujące, które można wymieniać, zawierają osobne kałamarze dla każdego koloru, co oznacza, że występują w liczbie czterech. Jest to swego rodzaju "wizytówka" Canona pozwalająca na wymianę tylko tego pojemnika, w którym już się zużył tusz, dzię-

ki czemu koszty eksploatacji powinny być niższe niż w przypadku konkurencyjnych konstrukcji. W miejscu kałamarza z czarnym

na rozdzielczość: 2400 x 1200 dpi e: port LPT/USB

druku: Bubble Jet On-Demand owe: pudetko na katamarze

tokladna kalibracja glowic nożliwość instalacji modułu skanera ternet:

Canon \$450

dzaiu nośników.

Dane techniczne:

rowe: pudetko na katamarze

olszczona instrukcja oraz

ość instalacji modulu skanera

* Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Zamień drukarkę w... skaner

Canon IS-32

Co można podłączyć do drukarki, by zwiekszyć możliwości jej wykorzystania? Czy aby tylko sa to tusze fotograficzne, przystawki do druku na kartonie, banerach (długie taśmy papieru), czy podstawki do nadruków na płytkach CD? Na pewno to nie wszystko i zaraz dowiecie się, dlaczego.

Maciej Lewczuk

irma Canon zaproponowała użytkownikom produkowanych przez siebie drukarek dość nietypowe rozwiazanie pozwalające na wprowadzaniu do komputera obrazów przez specjalną głowicę skanującą. Moduł oznaczony symbolem IS-32 instaluje się w miejscu przeznaczonym dla głowicy zawierającej kałamarz z czarnym tuszem. Oprogramowanie potrzebne do obsługi instaluje się wraz ze sterownikami do drukarek, dzięki czemu przy zakupie otrzymujemy jedynie głowicę skanera wraz z arkuszami kalibrującymi. Po instalacji oraz kalibracji można rozpocząć skanowanie w każdym programie współpracującym ze sterownikiem Twain. Oczywiście, jak na drukarkę przystało, możliwe jest tak zwane skanowanie seryjne, czyli wprowadzanie obrazu dokumentów ułożonych kolejno na podajniku, lecz jest to funkcja oferowana przez niewiele programów. Minusem urzą-

Moduł skanera montowany w miejsce głowicy drukującej nie jest zupełną novością, lecz jakość oferowana przez rozwiazanie Canona daje znacznie lensze rezultaty niż pierwowzory.

dzenia jest niewątpliwie fakt występowania na wprowadzanych obrazach smug podobnych do zauważalnych czasem na kolorowych wydrukach na zbyt grubym papierze. Pomimo wielokrotnej kalibracji uparcie występowały. Przy tekście nie jest to już zbytnio zauważalne, lecz mimo wszystko się pojawia.

Jeśli masz lub nosisz się z zamiarem kupna drukarki oraz skanera firmy Canon, to pomyśl o możliwościach, jakie daje urządzenie IS-32. W przypadku gdy jakość jest głównym kryterium wyboru, odradzam zakup tego modułu.

Modem GVC PCI V. 90 Dane techniczne: ozdzielczość opłyczna: 720 dpi deta kolorów: 24 bity

łaczany: Zamiast katamarza w szar skanowania: A4

iekawy snosób wykorzystania w miarę szybkie skanowanie

Canon Polska Sp. z o o , ul. Ractawicka 146

brak oprogramowania

Karta zapewnia współpra-

ce z wieloma aplikaciami multimedialnymi urucha

mianymi w systemach

operacyjnych Microsoftu.

smugi na skanowanych obrazach,

Dźwięk na cenzurowanym

Typhoon Sound Card Ultra Lite PCI

Bez karty muzycznej nie wyobrażamy sobie obecnie komputera, który ma służyć do pracy - dźwięki systemowe pozwalają nam wykrywać błędy, a karta pozwala słuchać odprężającej muzyki. Przy graniu w gry dźwięk pozwala na stworzenie dodatkowego klimatu.

techNICK

zy koniecznie musimy instalować w naszym systemie komputerowym kartę muzyczną, której Mnogość funkcji oraz multum wyjść i wejść przyprawia o ból głowy? Urządzeniem, które powinno zapewnić pełnie szcześcia użytkownikom o niezbyt wysokich wymaganiach, jest Typhoon Sound Card Ultra Lite PCI. Kartę tę bez problemów udało się zainstalować w redakcyjnym komputerze - po zamontowaniu jej w wolnym slocie PCI i uruchomieniu systemu Windows 98SE została ona od razu rozpoznana, a sterowniki z płytki zainstalowane. W tym momencie można by pozostawić całość tak, jak jest, lecz można przecież skorzystać także z aplikacji dołączonych na krążku. Wśród nich znajdują się takie programy, jak na przykład Yamaha S-YXG50, który jest emulatorem syntezy tablicy dźwięków (WaveTable). MediaRing Talk99 pozwala wykorzystać kartę do prowadzenia rozmów telefonicznych za pośrednictwem Internetu.

Sterownik jest w stanie zapewnić podstawowe efekty dźwiękowe. jakie można uzyskać, korzysta-

jąc ze stereofonicznych zestawów głośnikowych.

Jedynym większym problemem, z jakim się zetknąłem przy testach, jest generowanie przez wzmacniacz lekkich szumów na wyjściu, co jest przypadłością ściśle związaną z użytymi elementami, czyli - ekonomiczną.

Typhoon Sound Card Ultra Lite PCI jest propozycją, która, powinna zaciekawić tych czytelników, którzy szukają taniej karty muzycznej zapewniającej podstawowe funkcje muk timedialne. Dodatkowe programy oraz wbudowane w sterownik efekty podnoszą atrakcyjność urządzenia.

Typhoon Sound Card Ultra Lite PCI Dane techniczne: Dostarczyl: ocesor: Avance Logic ALS4000 agistrala: PCl 2 1 datkowe: pełny duplex dobry programowy emulator MIDI ww.typhoon.co.uk

Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



ie. Zastosowano tu innowacyjną konstruk e: nowy procesor mobile AMD Duron za iera technologię AMD PowerNow!, wyr nowaną architekturę cache z 192 KB zir growanej pamięci cache i data pre-fetch 200 MHz magistralą i superskalarną jed nostką zmiennoprzecinkową ze wsparcien Ila technologii AMD 3DNow! Professional

lowy procesor mobile AMD Duron oferuklientom dostęp do technologii i wydaj ości, która wyróżnia go spośród innyci ocesorów tej klasy. To odzwierciedla 30 nie doświadczenie AMD w konstrukcji riedzy fachowej i sprzedaży ponad 150 lionów procesorów PC.

Nowy procesor mobile AMD Duron jest rodukowany w technologii 0.18 mikrona. u. w Fab 30, Drezno, Niemcy.

Technologia AMD PowerNow!(tm)

echnologia AMD PowerNow! znaczaco rzedłuża żywotność baterii notebooków lo 30 procent, zapewniając wydajność na życzenie, niższą temperaturę i cichszą pracę. Technologia AMD PowerNow! jest kompinacją programowego i sprzętowego wsparcia, które umożliwia procesorowi pracę z różnymi częstotliwościami i napięciem w zależności od preferencji użytkownika lub wymagań aplikacji

Prosty panel kontrolny Windows(r) pozwala użytkownikom wybierać pomiędzy trzema trybami działania:

- Technologia AMD PowerNow! dostarcza unikalny tryb "automatyczny", pozwalający, by system określił odpowiedni poziom mocy i wydajności w oparciu o wymagania aplikacji, zapewniając najlepsza żywotność baterii bez kompromisów w wydajności.
- W trybie wysokiej wydajności procesor zawsze pracuje z maksymalną wydajnością.
- W trybie oszczędzania baterii procesor zawsze pracuje przy najniższym poborze energii, przedłużając żywotność baterii.

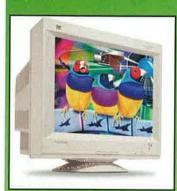
VIA się "procesoruje"

ogo VIA kojarzy się obecnie z chipsetami płyt głównych, które parametrami dorówiują, a niejednokrotnie przewyższają konrukcje konkurentów. Teraz swoje doświad zenia wyniesione z wieloletnich prac nac szelkiego rodzaju układami scalonymi fir na ta ma zamiar wykorzystać do produk-. procesorów! Nowa konstrukcja nos odową nazwę C5X i ma pojawić się już pod oniec roku. Kość bedzie wykorzystywała wierć megabajta pamieci cache i ma być aktowany zegarem 1,2 GHz. Jeśli wydaj ość układu będzie konkurencyjna dla AME Intela, czyli znacznie lepsza od obecnych rocesorów produkowanych w kooperacji Cyrixem, to bedziemy mieli nowego

www.via.com.tw

Dwadzieścia dwa cale

PerfectFlat to technologia, w jakiej wykonany jest kineskop nowego modelu mon tora P225f firmy ViewSonic. Cechą charakterystyczną tej konstrukcji jest przekątna neskopu wynosząca nie mniej, nie więce tylko dwadzieścia dwa cale. Maksymaln



zy plamce o średnicy zaledwie 0,24 m

www.viewsonic.com

Faina kamera



ineCam S3 to nowy model cyfrowego apa atu fotograficznego zaprezentowaneg orzez firmę Kyocera. Podstawą konstrukcji est matryca składająca się z trzech milioów trzystu tysięcy komórek odpowiedzialych za zamianę sygnałów optycznych na lektryczne. Układ ten wykonano w tech ologii CCD. Dzięki temu urządzenie jest v tanie zapisywać na kartach MultiMedia ard obrazy w rozdzielczości do 2048 na 536 punktów, które mogą być plikami IFF oraz IPEG. Kadrowanie i zarządzanie arametrami oraz zapisanymi obrazam łatwia półtoracalowy wyświetlacz ciekło rystaliczny. Dzięki zastosowaniu nowocze rych technologii możliwy jest także zapis ekwencji filmowych charakteryzujących ę rozdzielczością 320 na 200 punktów zybkością do piętnastu klatek na sekundę.

www.kyocera.com



atnej 18,1" - Multiscan SDM-M81. Moni ruje pole robocze o wielkości 35 287 mm i wyjątkowo szeroki kat widze iomie Šrednica plamki M81 wynos 2805 piksela, współczynnik kontrast 00:1, a poziom jasności 200 cd/m2. Zale

Tajfun przy komputerze

Typhoon Eagle Gamepad i **Typhoon Cyber Toy 4D Motion Pad**

Przyznam, że czekałem na pojawienie się w redakcji padów, które mógłbym przetestować. Dotad najczęściej wpadały one w inne rece, tym razem zaś zarezerwowałem prawo do wyrażenia opinii o nich dla siebie.

Maciej Lewczuk

Typhoon Cyber Toy 4D Motion Pad

owymi konstrukcjami, które chciałbym przedstawić czytelnikom, są urządzenia sygnowane logo Typhoon. Firma oferuje także myszy, kierownice, dżojstiki, a nawet karty dźwiękowe oraz tunery tele-

Typhoon Eagle Gamepad charakteryzuje się ciekawym kształtem, dlatego w niektórych krajach znany jest też pod nazwą Manta, gdyż przypomina płynącą płaszczkę. Całość świetnie leży w dłoniach, choć tworzywo, z którego go wykonano, jest śliskie i spocone dłonie nie znajdują dostatecznego oparcia przy dłuższej grze. Ośmiokierunkowy cyfrowy sterownik kierunku oraz dwa przyciski umieszczone z przodu pada

i sześć znajdujących się po prawej stronie urządzenia zapewniają łatwa kontrole nad większością potrzebnych w grach funkcii. Mankamentem jest niezbyt długi przewód łączący Eagle'a z komputerowym portem gier, co sprawia, że trzeba siedzieć dość blisko komputera. Zabawa za pomoca tego taniego pada jest dość przyjemna... do czasu

spocenia się dłoni,

lecz nie można wymagać zbyt wiele od konstrukcji za niespełna czterdzieści złotych.

Typhoon Cyber Toy 4D Motion Pad to mimo pewnych podobieństw do poprzedniego urządzenia zupełnie inna konstrukcja. W tym przypadku dużo lepiej zaprojektowano skrzydełka, za które trzyma się pad. Pomimo zastosowania tego samego tworzywa pocące się dłonie nie ześlizgują się, a to za sprawą odpowiedniego wyprofilowania, które temu zapobiega. Kolejną innowacją jest możliwość użycia aż dwunastu przycisków, z których ośmiu można przypisać dwie funkcje dzięki klawiszowi Shift umieszczonemu poniżej cyfrowego D-pada. Funkcją tego ostatniego nie jest - wbrew pozorom - sterowanie obiektami na ekranie komputera, gdyż pracuje on jako ośmiokierunkowy przełącznik POV (Point Of View). Kierowanie postaciami czy pojazdami odbywa się poprzez... wychylanie pada w odpowiednią stronę, a wbudowany czujnik ruchu odpowiednio zinterpretuje takie użycie urządzenia i spowoduje interakcję z grą. Jest to dość ciekawa opcia. zważywszy na fakt, że często tak precyzyjnego sterowania można się spodziewać jedynie po analogowej kierownicy lub dżojstiku, ponieważ wychylenia małych manetek montowanych w padach nie zapewniają tak dokładnej kontroli. Całości dopełnia przepustnica, której gumowe pokrętło znajduje się we wgłębieniu na środku produktu Typhoona. Jest to jeden z mankamentów, na który zwróciłem uwagę, gdyż w trakcie przesuwania z pozycji

minimum do maksimum trzeba po przesunięciu oderwać palec i ponowić operację. Nie jest to wygodne, gdyż powinno się dać wykonać tę czynność za jednym przesunieciem kółka.

Całość sprawia solidne wrażenie, szczególnie gdy weźmie się pod uwage fakt, że pad łączy się z komputerem za

Typhoon Eagle Gamepad

pomocą ponaddwumetrowego przewodu, a w pudełku znajdziemy także przejściówkę, dzięki której - oprócz portu gier - można użyć także złącza

> Zarówno Typhoon Eagle Gamepad, jak i Typhoon Cyber Toy 4D Motion Pad są godnymi polecenia produktami, a to przede wszystkim ze względu na dobre parametry oferowane przez obydwa urządzenia, jak i niską opłatę, jaką należy uiścić, by stać się posiadaczem jednego z nich. Przyznam, że grało mi się całkiem nieżle i nie mogłem zbytnio narzekać na problemy związane z użytkowaniem padów.

Typhoon Eagle Gamepad

Typhoon Cyber Toy 4D Motion Pad

ane techniczne:

czujnik wychylenia.

Dostarczył:

Ceny sugerowane przez producenta w dniu skladu.



1024 piksele przy częstotliwości odświ

akość wyświetlanego obrazu została podniesiona do poziomu rzadko spotykanego wśród nonitorów LCD. Możliwość regulacji współ zynnika Gamma pozwala na kontrole i re gulację temperatury barw bez naruszania kontrastu i jasności. Zastosowana funkcja wystadzania obrazu (Digital Smoothing) zapew nia dokładne odwzorowanie linii i znaków pez postrzepionych rogów - nawet poza roz izielczością właściwą dla tego modelu. M8 osiada także funkcję trzech trybów powiek zania obrazu, które poszerzają znacznie jego nożliwości wyświetlania.

Urządzenie zostało wyposażone w dwa wej icia wideo - cyfrowe DVI-I , które pozwala na pracę zarówno z sygnałem cyfrowym, jak i nalogowym, oraz standardowe, 15-pinowe vejšcie D-Sub. Dzieki temu manitor maže być podłączony do dwóch komputerów wyposa żonych w analogowe karty graficzne jedno ześnie bądź do jednego z kartą analogową i ednego z cyfrową. M81 jest zatem kompaybilny zarówno ze starszymi typami kompuerów, jak również doskonale przygotowan do pracy ze standardami przyszłości

M81 wyposażony został także w funkcję autoregulacji obrazu (Intelligence Auto-Adjustment), która automatycznie koryguje i ustawia parametry wyświetlanego obrazu i jest niezależna od rodzaju sygnału wejściowego.

Panel waży zaledwie 7,3 kg i dzięki temu nożna go łatwo przenosić. Ma zdejmowaną podstawę i oferuje możliwość ustawiania ekranu pod kątem 70 stopni - pozycji najbardziej ergonomicznej dla użytkownika

Dzięki wbudowanym głośnikom (2 x 1W) M81 jest doskonałym narzędziem multime dialnym do zastosowania np. podczas prezentacji (poziom głośności jest regulowany przyiskami umieszczonymi z przodu panelu) Urządzenie zawiera także wejście słuchawko

Dołączony adapter pozwala na pracę moni tora zarówno z komputerami PC, jak i Mac M81 spełnia wymogi normy TCO99 i jak wszystkie modele monitorów Sony - jest obety 3-letnia gwarancia.

www.sonv-cp.com

NV17

NV17 to kodowa nazwa układu, który ma yć dla GeForce3 tym, czym MX dla GeForce2. Oznacza to uzyskanie dostępu do no wych technik tworzenia obrazu 3D oferovanych przez jeden z najmocniejszych obecnie akceleratorów trzeciego wymiaru za w miarę przystępną cenę. Przy obecnych enach kart graficznych z najnowszym zieckiem Nvidii, nowa konstrukcia ma nieścić się w segmencie konstrukcji za sto ięćdziesiąt dolarów. Cóż, panowie, spieszie sie... czekamy.

Cyfrowy Casio

QV2400UX oraz QV2900UX to najnowsze paraty cyfrowe produkowane przez firme asio. Obvdwa modele sa niemal identycze, gdyż zastosowano w nich te sama mavce składająca się z dwóch milionów stu vsięcy komórek światłoczułych, uzyskują te Internetowa kreatywność

Creative WebCam Plus

Gdy w nasze rece trafia produkt firmy Creative, toczy się dyskusja, kto pierwszy ma testować dane urządzenie. Czasami zdarza się, że nie wygrywa... najsilniejszy.

ym razem to ja porwałem pudełko z cyfrową kamerą internetową Creative WebCam Plus i zaszyłem się w swoim kącie, by rozpocząć testy. W pudełku znalazło się miejsce dla samego urządzenia, płytki ze sterownikami oraz oprogramowaniem, a także instrukcji opisujacej tak zwany "Szybki Start". Z podłaczeniem kamery nie ma większych problemów, gdyż na końcu długiego przewodu znajdziemy wtyczkę USB. Instalacja sterowników oraz aplikacji jest prosta, ponieważ wystarczy włożyć płytę do napędu, a startujący program obsługi będzie prosił po kolei o określenie miejsca, w którym mają być zainstalowane poszczególne programy.

Po odpowiednim ustawieniu kamery, czyli skierowaniu obiektywu w żądanym kierunku oraz ustaleniu ostrości za pomocą obrotowego pierścienia regulacji ogniskowej, można przystąpić do pracy. Stan funkcjonowania urządzenia wskazuje dioda umieszczona po lewej stronie obudowy, na której znalazło się miejsce także na spust elektronicznej migawki, pozwalającej na przechwytywanie pojedynczych zdjęć.

Obraz charakteryzuje się dobrą jakością, lecz najszybsze przechwytywanie sekwencii animowanych (do 30 klatek na sekundę) możliwe jest w rozdzielczości 352 na 288 punktów. Bogaty pakiet oprogramowania dopełnia

rei wyposażeniu znaj całości, a muszę przyznać, że dują się: ciężka podstawa i gumowe są tam aplikacje odczytują-

ce ruch przed obiektywem ("strażnik"), pozwalające na obróbkę obrazów oraz przesyłanie ich poprzez Internet.

Creative WebCam Plus to urządzenie solidne i raczej nie sprawia zawodu ani kłopotów. Jeśli komuś zależy na posiadaniu takiej konstrukcji, to polecam rozwadze ten produkt. $\ \square$



HP CD-Writer 9710i

Pogoń za szybkością tak w odczytywaniu, jak zapisie danych na krążkach CD-R jest dziedziną techniki komputerowej pilnie śledzoną przez wszystkich, którym zależy na krótkim czasie oczekiwania na kolejną płytkę z danymi.

P CD-Writer 9710i to propozycja dla żądnych szybkości ludzi, którzy potrzebują urządzeń przenoszących w krótkim czasie dane z dysku twardego na nośnik lub zrobić kopie zapasową ważnych informacji. Nagrywarka jest w stanie wypalić krążek CD-R z szesnastokrotną, a CD-RW z dziesięciokrotną prędkością. Producent, wyposażając swoją konstrukcję w ośmiomegabajtowy bufor, doszedł do wniosku, że nie trzeba tu implementować żadnej technologii eliminującej błąd przepełnienia bufora. Urządzenie dostarczane jest wraz z takimi aplikacjami, jak Roxio Easy CD Creator 4, Music Match Jukebox, ACID Xpress oraz CD-Labeler II. Pierwszy program pozwala przygotować dane i wypalić płytkę, a ostatni umożliwia stworzenie okładki dla pudełka z krążkiem oraz nalepki, umieszczanej za pomocą dołączonego sprytnego urządzenia na powierzchni nośnika. Pozostałe aplikacje służą do obróbki dźwięku, który można potem umieścić na płytach w formie ścieżek Audio, jak i plików MP3.

grywarki jest dość równo przy zapinajsłabsza strona tego urządzenia,

głośna praca zasie, jak i odczycie danych. Jest to szał wszelkie inne

Produkt HP jest jedną z najszybszych na rynku gdyż szum zagłunagrywarek, ale i jedną z najgłośniejszych.

odgłosy dobywające się z komputera - nawet sporych rozmiarów wiatrak na procesorze.

Jeśli planujecie zakup urządzenia przeznaczonego do szybkiego przenoszenia danych na płyty CD-R, a nie przeszkadza wam wydobywający się z nagrywarki hałas, to HP CD-Writer 9710i jest konstrukcją właśnie dla was.

HP CD-Writer 9710i Dostarczyt: Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o. Aleje Jerozolimskie 181 02-222 Warszawa ane techniczne: oriejs: ATAPI/E-IDE or: 8 MB is CD-R/RW: 16x/10x zvt CD: 40x faks: (0 22) 608-76-00 głośna praca napedu duży bufor danych

*Ceny sugerowane orzez producenta w dniu skladu.

Dwie "różne"... kamery

i MT401

Media Tech MT400

ym razem otrzymałem do przetestowania dwie konstrukcje firmy Media Tech, które na pierwszy rzut oka różnią się dość nieznacznie. Ale czy to prawda, dowiecie się po przeczytaniu niniejszego tekstu.

MT-400 wyróżnia się dość charakterystyczna i przezroczystą obudową. Dzięki TEMU można się przekonać, że wewnątrz nie ma praktycznie nic ponad soczewkę obiektywu, światłoczułą matrycę oraz niewielki układ elektroniczny. Dzięki niewielkiej odchylanej podstawie kamerę można ustawić na obudowie monitora, blacie biurka lub półce regału. Aby lekka, wykonana z tworzywa konstrukcja nie przesuwała się, producent dołączył obciążnik wykonany z grubej stalowej blachy. Byłoby to nader skuteczne rozwiązanie, gdyby nie fakt, że pomimo to całość nie jest stabilna, a to za sprawą dość sztywnego przewodu połączeniowego. Na szczęście w pudełku znajdziemy także specjalne samoprzylepne rzepy, ułatwiające przytwierdzenie kamery w dowolnym miejscu. Urządzenie komunikuje się z komputerem poprzez port USB, dzięki któremu instalacja jest bardzo prosta. Układ CMOS zastosowany w tym modelu składa się

ze stu tysięcy elementów światłoczułych, co pozwala na uzyskanie obrazu o rozdzielczości od 160 na 120 do 352 na 288 punktów. Zapis pojedynczych klatek, iak i całych sekwencji może odbywać się także w okienku o rozmiarach 640 na 480 punktów, lecz jest to jedynie programowo powiększona rozdzielczość 320 па

Media Tech MT-401 różni się od poprzedniczki przede

wszystkim zastosowaniem czarno-srebrnego tworzywa do produkcji obudowy oraz niewidocznej matrycy składającej się z trzystu pięćdziesięciu tysięcy elementów, które zamieniają dane optyczne na sygnały elektryczne. Dzięki temu ostatniemu możliwe jest uzyskanie rozdzielczości do 640 na 480 punktów oraz dużo lepszej ostrości i jasności obrazu. MT-400 oraz MT-401 pozwalają na zapis sekwencji obrazów z prędkością do trzydziestu klatek w rozdziel-

Media Tech MT-400 Dane techniczne: Dostarczył:

ogaty pákiet programów

640 x 480 to powiekszone 320 x 240

Internet wpychający się w nasze życie rekami i nogami, wirtualnymi oczywiście, powoduje, że już nie tylko chcemy przesyłać listy, rysunki czy dźwiek, ale prawie każdy chciałby zobaczyć znajomych siedzących gdzieś daleko przed komputerem. Coraz tańsze cyfrowe kamery internetowe pozwalają na tego typu kontakty niemal każdemu.

czości 320 na 240 oraz dwunastu i pół ramki w rozdziel czości 640 na 480 punktów. Zaznaczam, że lepszy obraz

uzyskuje się przy droższym modelu. Obydwie kamery wyposażone sa w przyciski do ręcznego uruchamiania zapisu pojedynczych "zdjęć"

Poza sterownikami nie należy zapominać o dołączonym przez producenta oprogramowaniu, które, jak na niezbyt drogie konstrukcje, jest dość bogate. Wśród wielu aplikacji znajdują się takie pozycje, jak na przykład VP-EYE w wersji 2.0, która jest

swoistym centrum obsługi. Poszczególne przyciski odpowiadają kilku aplikacjom korzystającym z możliwości cyfrowych kamer Media Tech. Video Monitor wykorzystuje urządzenie do nagrywania sekwencji lub pojedynczych klatek w momencie, gdy w polu widzenia obiektywu zostanie zarejestrowany jakikolwiek ruch. Użytkownik bedzie zaalarmowany komunikatem głosowym, a także sygnałem wysłanym na pager lub otrzyma list pocztą elektroniczną. Stworzenie na dysku twardym kart pocztowych czy albumu także nie nastręcza problemów, a rozrywkę zapewnia trzy gry obsługiwane ruchem odczytywanym przez

Kamery Media Tech są pozycjami, które na rynku polskim najprawdopodobniej znajdą nabywców. Osobiście poleciłbym droższą konstrukcję, a to ze względu na dużo lepszą jakość przechwytywanego obrazu, która odpowiada tej uzyskiwanej w przypadku droższych, konkurencyjnych urzą-

Media Tech MT-401 Dane techniczne: nsor: 350 000 punktów zdzielczość: do 640 x 480 punktów 05-074 Halinów, Brzeziny 13B diaczenie: port USB owe: metalowe obciażnik niezbyt stabilna nawet z obciażnikier

Hardware bez tajemnic





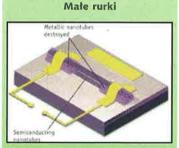
oraz zapisuja zdjecja w formacje TI JPEG. Niespełna dwucalowy wyswie pozwala na latwe nawigowanie p ametrach oraz zasobach zdjęć. Cecha ora obydwie konstrukcje różnia się od sie e. jest przede wszystkim możliwość dwu otnego powiększenia optycznego w mo elu 2400 oraz osmiokrotnego w 2900.

www.casio.com

Możliwości



Combo Hard Drive to konstrukcia, która wyszła z rak inżynierów firmy Addonics echnology. Jest to kieszeń przeznaczona przechowywania dysków twardych rzenoszenia także), którą można zainstaować w komputerze lub użytkować podaczona poprzez złacza USB, PC Card oraz FireWire lej uniwersalne możliwości obawiają się także podczas instalacji w nie urzadzeń, które niekoniecznie musza być dyskami twardymi IDE, gdyż przewidziano także zastosowanie napedów magnetooptycznych lub stacji ZIP. Wersja USB ma cosztować sto dolarów.



aboratoria firmy IBM co pewien czas za kakuja nas coraz to nowymi wynalazkami, ctóre maja szanse zrewolucionizować prze nysł układów elektronicznych. Tym razem informowano, że udało się zbudować anzystor przy wykorzystaniu węglowych rów zwanych nanorurkami. Dzięki zaosowaniu tej technologii możliwa jes udowa elementów o gabarytach kilkaset azy mniejszych od tych samych części wykonanych z krzemu. Wytrzymałość tychże construkcji jest kilkusetkrotnie wyższa od tali, dzieki czemu można bedzie wykorzy stywać urzadzenia produkowane przy zasto owaniu tej technologii w prawdziwie eksremalnych warunkach. Na praktyczne za tosowanie wynalazku naukowców z IBM orzyjdzie poczekać jeszcze kilka lat, gdyż rzem pozostaje nadal podstawowym bu dulcem układów scalonych.

www.ibm.cor

CD-ACTION 07/2001 Hardware bez tajemnic



Technologia Infineona

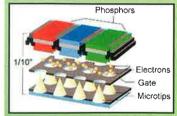
13 mikrona to technologia, w jakiej nie ługo będą produkowane układy scalon azujące na krzemie. Co ciekawe, fachow twierdzili jeszcze kilkanaście miesiecy mu. že takiej wielkości ścieżek nie możn zyskać, gdyż zakłócenia będą zbyt wielki ikłady nie będą pracować poprawnie. Fil a Infineon przedstawiła plany technolo iczne, z których wynika, że w ciągu kilk iesięcy możliwe stanie się uzyskanie ście ek o grubości zaledwie ... 0.04 milimetra lerwsze elementy w technologii 0.04 wy onano w laboratoriach Infineona znajdu acych sie w Monachium.

Palmowa drukarka?



Datecs Palm Printer PP50 to drukarka zapro ektowana i produkowana przez bułgarska rme Datecs. Urzadzenie to przeznaczone est do wykorzystamia przez użytkowników rzenośnych komputerów typu palmtop z erii Palm III, V oraz Visor firmy Handspring. ane przenoszone są na papier rozwijany z olki, którego szerokość wynosi 57 milime ów. Rozdzielczość oferowana przez drukarę to nieco ponad 200 punktów na cal, a vbkość dochodzi do 50 milimetrów na seundę. Cenę tego urządzenia ustalono na poiomie dwustu piećdziesieciu dolarów.

Czy to jeszcze kineskop?



zącej siedem cali oraz oferujący rozdziel ość 480 na 234 punkty przedstawiła firna PixTech. Cóż to za nowość, zapytacie? owość! I to jaka. Jest to wyświetlacz do udzenia przypominający ekrany LCD lub lazmowe, jednak pojedynczy element jest akby miniaturowym kineskopem, czyli że stosowano w tei konstrukcji technologic ED. Piećset milionów minidział elektrono rych wytwarza strumienie elektronów od hylane poprzez miniaturowe układy - i tak owstają pojedyncze punkty na ekranie. onitory tego typu mają się pojawić już na oczątku przyszłego roku.

sprzetowe Ganon **MultiPASS** C70 i C80

Część czytelników, którzy z CDA sa od początku, najprawdopodobniej kończy już liceum lub studia. W takim przypadku możliwe jest, że zapragna oni wykorzystać swoja wiedze i na przykład otworzyć firmę oferującą różnego rodzaju usługi. Do prowadzenia biura niezbędnych jest kilka urządzeń.

rządzeniami tymi są na pewno: drukarka komputerowa, skaner, faks oraz kserograf. Cztery maszyny zajmują sporo miejsca na biurku czy w jego okolicach. Jeśli jednak nie dysponujemy taka przestrzenią, to trzeba rozejrzeć się za produktami łączącymi w jednej obudowie wszystkie te funkcje. I w tym momencie nieczne. Model C70 jest w stanie zapamiętać do czterdziedysponujemy urządzeniami oferowanymi przez firme Canon z serii MultiPASS.



Canon MultiPASS C70 charakteryzuje się gabarytami niewiele większymi niż przecietna drukarka atramentowa, dzięki czemu poleca się ją do wykorzystania w pomieszczeniach, w których ilość miejsca jest szczególnie niewielka. Instalacja nie nastręcza wielu problemów, lecz radziłbym zapoznać się z instrukcją obsługi, gdyż pomimo ikonek można pomylić trzy złącza telefoniczne. Polskojęzyczna instrukcja, sterowniki oraz dołączone aplikacje pozwolą na bezproblemowa obsługe kombajnu. Komunikacja z komputerem odbywa się poprzez dwukierunkowy przewód LPT, choć wskazana byłaby możliwość współpracy z USB. Podajnik na dwadzieścia arkuszy pozwala na seryjne wysłanie lub skanowanie wielostronicowych dokumentów. Zarówno wydruki, jak i efekty skanowania w porównaniu nawet do produktów obsługujących tylko jedną funkcję i o

podobnych parametrach nie przedstawiają się dużo lepiej. Canon MultiPASS C70

Dane techniczne: Dostarczył:

chnologia druku: atramentowa mięć stron: 42

dość cicha praca

Canon Polska Sp. z o.o. ul. Raclawicka 146 02-117 Warszawa

Urządzenia, o których tu mowa, są w stanie zapamiętać przychodzące faksy, których nie można wydrukować w przypadku, gdy skończy się papier w podajniku. Jest to przydatna funkcja, ponieważ ważne i nieraz bardzo potrzebne dokumenty trzeba przesyłać ponownie, a tutaj nie jest to kostu dwóch stron, a model C80 nawet czterysta dwadzieścia sześć stron (dane producenta). Jest to jedna z dwóch głów-

nych cech, którymi różnią się te urządzenia. Kolejną jest wbudowany moduł, który jest odpowiedzialny za przesyłanie faksów (także w kolorze) - w droższym modelu jest w stanie połaczyć sie z predkościa 33 600 bitów na sekundę (standardem jest 14 400), a to dzięki zastosowaniu technologii Super G3. Do zestawu dołączono telefon wraz ze specjalną podstawką, a jest to dość ciekawe, gdyż w instrukcji zaznaczono, że jest to standard jedynie dla... Australii. Dzięki sterownikom możliwe jest także faksowanie

MULTIurzadzenia

wprost z komputera, na przykład bezpośrednio z dowolnego edytora tekstów czy arkusza kalkulacyjnego.

Minusem, i to dość istotnym, są sytuacje, w których podczas obsługi urządzeń z poziomu systemu operacyjnego zasoby systemowe zajmowane są w znaczący sposób, a inne aplikacje pracują wtedy w żółwim tempie-

Urządzenia z serii Canon MultiPASS to naprawdę ciekawe konstrukcje, lecz niezbyt przydatne szaremu użytkownikowi komputerów. Powinni się nimi zainteresować na przykład... rodzice pociech czytających CDA, gdyż możliwe, że właśnie takich produktów poszukiwali. Dlatego pozwólcie mamie i tacie poczytać CD-Action, może i oni przestaną być w waszych oczach zupełnymi ignorantami w dziedzinie obsługi komputera.

Dane techniczne: Canon Polska Sp. z o o. ul. Racławicka 146 zba kolorów tuszu: 1 lub 4 iksymalna rozdzielczość: 720 na 360

ogia druku: atramentowa

Canon MultiPASS C80

zwarta konstrukcja faksowanie z szybkością 33 600 bps

* Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Chcesz mieć

dostęp do Internetu za 16,50 miesięcznie?!?

Magazyn użytkowników Internetu .net

Sprawdź, na pewno cię zaskoczy!!!

W lipcowym .net :

dzieci Napstera. prawda i mity o internetowych zagrożeniach, Sieć w telewizorze, Przyszłość Internetu, PRL w Sieci, internetowe molestowanie, sport, muzyka, film i gry.

Na CD: pełna wersja programu HotMetal Pro 4.0

- efektownego. latwego w obsłudze kreatora stron WWW

magazyn muzyczny Hurra!!! - a w nim cenne nagrody

pełna wersja filmu E13

- niezależnej produkcji ze świata Gwiezdnych Wojen (30 minut filmu)



W każdym numerze magazynu .net: 2 płyty CD, pełne wersje programów, ponad 1 GB użytecznych aplikacji, poradniki i kursy, konkursy z atrakcyjnymi nagrodami, Linux i teksty, które znajdziesz tylko u nas.

CD-ACTION TAK! W prenumeracie!



- · Gwarancja utrzymania niskiej ceny, nawet na numery z 3 CD
- Dostawa do domu przed pojawieniem się CDA w kioskach



Kupując roczną prenumeratę, otrzymujesz 4 numery za darmo!

$12 \times 13 z = 156 z$	oszczędzasz 66,00 zł
$6 \times 14 z = 84 z $	oszczędzasz 27,00 zł
$3 \times 15 z = 45 z$	oszczędzasz 10,50 zł

Jak zamawiamy prenumeratę?

- Przekaz wypelnij d r u k o w a n y m i literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypelnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
- · Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wplaty należy dokonać do 15 dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np. prenumeratę rozpoczynającą się od sierpnia opłacamy najpóźniej do 15 czerwca, decyduje data stempla pocztowego. Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiac.
- · Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.
- 1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowia one nieodłaczna calość z czasonismem
- 2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-ROM-ów należy kierować do Dzialu Prenumeraty od poniedziałku do piątku w godzinach od 8 do 16. tel. 071 343 7071 w. 338, 071 341 20 83, 071 342 18 41. e-mail: prenumerata@futurenetwork.com.pl

Po co podpis na przekazie za

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszną sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacono - musimy czasopisma wysyłać. Prosimy blagamy wręcz na kolanach - zaoszczędzicie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby mór, wysylać Wam prenumerate! Nie phawiajcie sie sprzedamy bazę danych firmom marketingowym Wasze adresy są nam potrzebne do wysylki czasopism, za które już zapłaciliście!









Jak kupić Numery Archiwalne?

- zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Sluży do tego odwrotna strona przekazu.
- Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz Cena archiwaliów 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł.

Dysponujemy numerami 6,10,11,12/99 i wszystkimi z 2000 oraz 1, 2 3, 4, 5,/2001

qnl Iz

ającego	osobowych w bazie danych Wydaw- h w celach handlowych i marketingo- f Shark yn e oo. Dane sa chomione (Dp. u. vr. 133. poz. 833). Oświad- ocuwana moich danych osobowych.		5zł	27,50zł	84,00zł	eń /2001 45,00zł	© 0
Upoważniamy f	nie faktury VAT. Nasz N firmę Silver Shark sp. z bez podpisu odbiorcy		144		wisko (czyte	nie)	
W zwiążku z wejściem w tycie z dniem i sycznia 2000 roku nowego Nozporządzegu Mujatra financzwe z dnia 22 grodnia 1999 r. w spra- wie wytocowa niektórych przepiśow ustawy o podażku od towarów antity, ora podatku akcyzowym NIE WYSTAWIADAY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAL	Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bażie da- nych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o. i. kozystanie z nich w celah handlowych marketingowych walkannych z oferanii Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są dromione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133. poz. 833). Ośwadczam są wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.	numery archiwalne	CDA z DVD nr25zł Viku dia wpłacejących na cOA z DVD nr3	☐ CDA z DVD nr327.50zł	6 numerów84.00zł	od miesiącaWCZESIEĆ /2001	
Upoważniamy f	nie faktury VAT. Nasz N irmę Silver Shark sp. z bez podpisu odbiorcy	*********		nię i naz	wisko (czytel	nie)	
PAGDIS ZAMRAWIAJĄCEGO W związtu westięcem w życie z dniem 1 stycznia 2000 roku nowego Rozpedzychow Ministra Finansow z dnia 22 grudnia 1999 r., w sprawie w obrania niektorych przepiów ustawy o podatku od towarów utwo oraz podatku akcyrowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącnie FAKTURY VAT.	Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i maketingowych wngaanych z oleranni Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133., poz. 833). Oświadczan, az wiem o molim prawie do wgłądu oraz poprawiania moich danych osobowych.	numery archiwalne	DCDA z DVD nr2	☐ CDA z DVD nr327,50zł	☐ 6 numerów84,00zł ☐ 12 numerów156,00zł	od miesiąca Wrzesień /2001	
3	Wyrażam nictwa Si wych zwi zgodnie z czam, że				6	od m	

DVD

/2001 ...45,00zł ...84,00zł 156,00zł

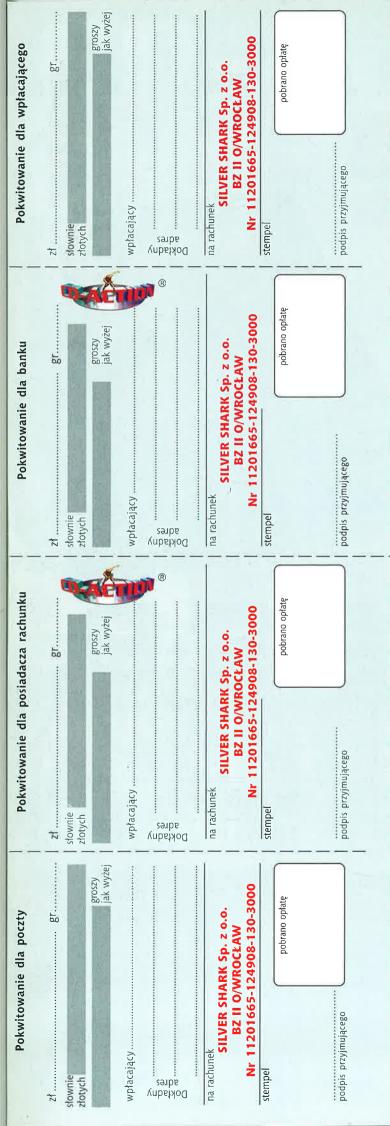
0

numery numerów ... 2 numerów

DVD

nr3

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!



CD-Action DVD#3 sierpniu!





- · kioski
- · salony prasowe
- · Empiki
- · wysyłka z redakcii
- · salony prasowe
- · Empiki
- · wysyłka z redakcji

UWAGA! Pierwsze 500 osób, które wpłaca 27 zł 50 ar na trzecia edycie CDA DVD, mogą otrzymać dodatkowo drugi egzemplarz CDA DVD#2 za 5 zł. Proszę na przekazie zaznaczyć w tym celu dodatkowe pole! Ostateczny termin przedpłaty: 30.06.2001.

Razem: CDA DVD #3 + #2 = 32,50 zł

Zapraszamy do przedpłaty na trzecią z kolei edycję

Sierpniowe wydanie czasopisma CD-Action będzie dostępne w dwóch wersjach. Wersja z 3 CD jak zwykle do nabycia w kioskach, salonach z prasą i Empikach na terenie całego kraju.

Wersję DVD będzie można znaleźć JEDYNIE w Empikach i eleganckich salonach z prasą.

Wszystkim chętnym, którzy obawiają się, że nie będą w stanie znaleźć swojego CD-Action DVD w normalnych punktach sprzedaży, wyś

Prosimy o dokonanie przedpłaty na blankiecie przekazu zamieszczonego w tym numerze CDA. Ostateczny termin przedpłaty: 30.06.2001.

UWAGA! NIE WYSYŁAMY EGZEMPLARZY PROMOCYJNYCH CDA DVD#2 ZA 5 ZŁ OSOBOM, KTÓRE NIE WPŁACIŁY 27,50 ZŁ ZA CDA DVD#3!







23 Czerwca WELKIERAZ

GALERIA MOKOTÓW, II PIETRO Warszawa, ul. Wołoska 12

START - GODZ. 10:00



GRAND

4 SAMOCHODY ZMAGANIA KOMENTUJĄ:

KIEROWCA LOTUS SUBARU RALLY TEAM BARTEK BANIOWSKI RAJDOWY MISTRY EUROPY ZYSZTOF HOŁOWCZYC



PROGRAMIE

- POKAZY JAZDY RAJDOWEJ NA PARKINGU PRZY
- TURNIEJE GIER KOMPUTEROWYCH
- · KONKURSY











www.prorally.lem.com.p

Oglądaj w TVN w każdy wtore

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Docenicie to, jak pójdziecie do roboty i dostaniecie na dzień dobry niecale 3 tygodnie urlopu na rok - bez ferii, rekolekcji i innych przyjemności. A wam się zdaję, że być dorostym to taka radocha? Pogadamy za pare lat... A dziś tylko zapraszam do: 1) lektury AR, 2) odwiedzin #cdaction na IRC-u w piątki, w godz. 14-16 (wtedy jest tam redakcja), 3) lektury Action Maga na CD, 4) odwiedzin nieoficjalnej strony kanatu #cdaction (cdaction.priv.pl).

Nienawiść jest jak trup. Czemu tak bardzo chcesz być grobem?

(c) Khalil Gibran

Cieplo, zimno

Witam was i od razu zaznaczam, że to, co czytacie, bedzie nudne, lecz ktoś powiedział kiedyś coś w stylu: "gdyby na świecie nie było zła - kto doceniłby dobro?" No właśnie: jeśli wszystkie listy byłyby śmieszne i pisane na luzie, nikt by tego nie doceniał. A teraz do rzeczy. Pomyślcie przez chwilę: dlaczego jesteście coraz surowiej krytykowani, że jesteście inni i gorsi. Rozpatrując to jako czytelnik, który kupuje was od grudnia 1996, powiem, że starszym czytelnikom brakuje tego ciepła, które pochłoneło wtedy chyba 60 000 osób. Może to dziwne, ale tamto ciepło można jeszcze odzyskać. Weźcie w lewą łapę trochę starsze numery (gdzieś tak z 1997), a w prawą najnowszy. Różnią się, nie? A widzicie, czemu ten z lewej ręki jest według niektórych lepszy od tego z prawej? To już napisałem: przez to ciepło, które powstawało, moim zdaniem, z teł... Zaskoczeni? Nie sądzę. Wtedy litery były oblane tak, iż klimat recenzji był odpowiednio podtrzymywany, a teraz... tła, jeśli nie białe, to w jednym kolorze, ale z kilkoma odcieniami...

Uważasz, że to TYLKO kwestia tła pod tekstami? Hm.

A popatrzcie - wasza ekipa się zmieniła. Co się stało z AtrusitO GorO'em, Yabolem lub Peter Panem? Byłbym szczerze wdzięczny za informację. Może czytelnicy tęsknią do nich?

Nie ma ekipy, która w czasie kilku lat zupełnie by się nie zmieniła... (CDA przez ten czas też się zmienił...). Przy czym całkowicie zniknęła (z powodów osobistych) TYL-KÓ Jaspin. A reszta? Yabol w sumie wrócił, Atusito - po prostu zmienił xywkę... Peter Pan i Draco, choć od dawna nic nie piszą, nadal są z nami, tyle że nie jako autorzy (im to odpowiada). Sprawdź, że większość ekipy z. powiedzmy, stycznia 1997 nadal tu jest!

A teraz popatrzcie na horyzont. Nie, to niedaleko. Wystarczy wyjrzeć poza okno. Zwróćcie uwagę: rano był piękny i błękitny. Przed poludniem też. Po południu, na przykład, zaczęło się chmurzyć. Wieczorem prawie go nie było widać.

A potem z nieba spadł śnieg i zrobiło się pięknie. Albo popadał deszcz, a potem pojawiła się tęcza... To źle?

Tak samo jest z waszym czasopismem: w 1996-98 byliście z ambicjami (udało wam się!), a teraz coś się zaczeło psuć.

Psuć, psuć... Na pewno jesteśmy inni niż kiedyś. Jak każdy z was - popatrzcie na swoje zdjęcia z 1996 r... Ale czy to znaczy, że - skoro jesteście inni - to tym samym jesteście brzydsi, głupsi itp. niż wtedy? Chyba nie. Po prostu jesteście już INNI i nic się na to nie poradzi.

Jeśli nadal będziecie się psuć, stracicie czytelników (już nie skomentuję, że wasz nakład od pół roku przestał

Żaden nakład nie może stale rosnąć. Tak jak nikt nie przebiegnie 100 m w czasie 0,000 s - gdzieś zawsze jest ta ostateczna granica, której się nie przekroczy. (Choć wcale nie uważamy, żebyśmy już do niej dotarli.) Co więcej. konkurencja w końcu wzięła się do roboty. Ale nie narzekamy. Szykujemy parę niespodzianek.

(...) Ale jeszcze nie jest za późno... do wieczora daleko! Oświetlcie swój horyzont, poprawiając się (np. dając lepsze tła), a może podczas wieczora będziecie żyli... i trzymali się dobrze. Czego wam życzę:

Rozumiem twe intencje, ale chyba zbyt "czarnowidzisz"... Ponadto - na logikę - może i w 1997/98 byliśmy "ciepli", ale nasz nakład był ze 3-4 razy mniejszy od tego, który

mamy dziś, gdy jesteśmy "zimni" (czy aby naprawdę?). Czyli wychodzi na to, że ludziom bardziej podoba się obecny niż tamten CDA - tzn. ten "zimny" ma wiece nabywców. A na tym parszywym świecie takie właśni kwestie mają największe znaczenie, co tu kryć ... (Jeśli ktoś teraz zawyje "komercjaaa", to proszę bardzo - miłego

O CD-kach i nie tylko

Rozplanowanie miejsca na CD-ku. Czy to jest wasz kolejny żart? (...) później wyłażą takie kwaki, że koleś pisze, np. "... Tym razem samochód do NFS3 (wiem, że wolelibyście do NFSP2k, ale auta do tej gry zajmują coś ok. 1.4 MB, a SZ ma tvlko 2 MB - w tym numerze SZ ma 2.3 MB - skoro to czytacie, tzn., że Smuggler zezwolił na bonusowe 300 KB:)))..." (SpeedZone 2/01). Czytając to, załamałem się. (...) proszę o dodatkowe kilka megów dla SpeedZone.

Gdyby każdemu kącikowi dać tyle miejsca, ile chciałby jego autor, to na dema zostałoby góra 200 MB miesięcznie. Serio. Niestety, CD nie jest z gumy, ilość miejsca przeznaczonego na kąciki też, stąd - żeby komuś dać parę trzeba je przedtem komuś zabrać. A jak rozumie cie, chętnych do tego brak. Prawda jest taka, że zawartość CD jest zawsze kompromisem pomiędzy demami. użytkami, kacikami tematycznymi itp. A "kompromis oznacza, że wszyscy czują się w tym momencie mniej lub bardziej pokrzywdzeni... kwadratura koła, a właściwie kompaktu: (. No ale może uda się jakoś zakombinować.

Ilość miejsca na waszym CD-ku z demami. To kolejny żart? Te płyty mają zajęte po 600-610 MB, a mogą 650 MB. (...) Kiedyś ktoś już napisał na ten temat (pisał chyba, że płyty z BG mają po 700 MB każda), a wy odpisaliście, że nie na każdym sprzecie pójdzie płyta 700 MB. Smuggler, sorki, że to powiem, ale walisz bzdury jak mało który. (...)

Jasne, że tak. To dlatego, że mam taką cicha umowę, że co miesiąc za każde puste 10 MB na CD dostaję 1000 zł premii, więc staję na głowie, by jak najmniej tam wrzu-cić...: (. Ech, człowieku. Jeśli mówię, że poziom reklamacji na CD nagrywanym "do pełna" jest odczuwalnie wyższy niż na z nagrywanym do ok. 620 MB, to przecież WIEM. co mówię. Nie wymyśliłem tego, żeby wam zatruwać

Menu na CD. Czy nie zauważyliście czasem, że im nowsze, tym paskudniejsze - mające o wiele gorszy interfejs - i o wiele wolniejsze. Kiedyś przeklinałem wasze stare menu (to, co było np. w kwietniu 2000) ale to, co teraz jest, to po prostu nie da sie opisać.

A wiesz że na CD jest menu alternatywne które można odpalić, gdy tamto komuś nie odpowiada? (startlo.exe) A wiesz, że dema można odpalać recznie, bez menu? A wiesz, że zawsze przeklinacie każde menu - które potem okazuje się znakomite (gdy pojawi się nowe). Swoją drogą, na moim, niezbyt "wypasionym" (patrz FAQ) domowym sprzęcie to menu chodzi całkiem przyzwoicie

A żeby nie było, że mam przecież drugie menu, to po wiem wam: byłoby ono nawet dobre, gdyby nie fakt, że po naciśnięciu w nim przycisku Start nic się nie dzieje.

Dzieje się - a jeśli nie, to znaczy że masz coś namieszane w kompie. Można też dwa razy kliknąć nazwę dema - też powoduje start instalki. Ba, można dema instalować ręcznie, w ogóle bez wybierałki.

Strasznie trudno jest pisać do was list, a to z tej prostej przyczyny, że ludzie, którzy chcą być potraktowani serio, nie mogą pozwolić sobie nawet na pięcioprocentową niezrozumiałość jakiegoś zdania, gdyż jest szansa, że zostaną tylko ośmieszeni.

Czujesz się tutaj ośmieszony? Zaś jeśli zmuszamy was do poprawnego, jednoznacznego i jasnego formułowania opinii - jak będziesz zdawał np. maturę czy do liceum, to nam jeszcze za to podziękujesz. I wcale nie krążymy jak sępy, patrząc, do czego się by tu, na siłę, przyczepić Dostajemy tyle listów, które same w sobie sa śmieszne (czesto niezamierzenie), że wcale nie musimy śmiesznostek szukać na siłe.

I to by było na tyle, ale nie popadajcie w samouwiel-

Po takiej porcij pochwał cieżko bedzie nie popaść...:)

Pozdrowienia dla Qn'ika - AM to jest coś. Gdy odkryłem ten kącik (...), miałem ferie z głowy.

Mińsk Mazowiecki z Benowa

Women's Corner

Chciałam napisać, że AR to... hmmmmmm... jakby to wyrazić... jest moją kokainą. Brat pokazał mi kiedyś CDA, ja zaczełam od ostatnich stron (które w gazetach są zawsze the best) i... tak się uzależniłam. Brat wie o moim nałogu, ale bynajmniej nie organizuje mi "odwyku". Wręcz przeciwnie - z chęcią pożycza mi CDA (...), o ile sam już 3 razy całe przeczytał. (...) Teraz do czytelników: ludzie, jakby się kto pytał, to ja bardzo (naprawde baaaaaardzo) lubie komputerowców (a już płci meskiej to szczególnie), a gry są OK, ale sorry, not for me. A, i coś jeszcze: Shivo, ja wytrzymałabym z facetem, który "dzień w dzień siedzi przy blaszaku". To nie jest takie trudne. Trzeba tylko mieć duuuuuuużo cierpliwości i troche talentu do manipulowania ludźmi. Jeśli się je ma, to się gościa od klawiaturki odciągnie.

Hipiska

(...) Pomocna Dłoń. Faceci piszą: "nawiążę kontakt z ładną (to pojęcie jest względne - kazdy to inaczej interpretuje), milą (ma nie gryźć?) dziewczyną (geje tam nie pisują - chyba?) w wieku..." A ile lat TY masz chłop-czyku, można wiedzieć? (...) Moi kumple mają RACJĘ, ody mówią, że baby g(uzik) się znają na kompie. Moja psiapsiółka, zazdroszcząc mi, też sobie kupiła kompa i mówi: "mam lepszy komputer, bo mam Ofisa (Office`a). Zgasiła mnie...

Nienawidząca Britney 15-latka

Zawsze możesz powiedzieć: "ale za to mój Windows jest większy od twojego"! Takie teksty działają wprawdzie raczej na facetow :) - ale spróbować można.

(...) Mam 15 lat, chodzę do gimnazjum. Wczesną, wiosną, brałam udział w konkursie informatycznym. Startowało 11 osób (w tym jedna dziewczyna - ja!). (...) Byłam w pierwszej piątce - awansowałam dalej! (...) W teście było m.in. takie pytanie: jakie znasz czasopisma komputerowe? Z tego, co wiem, wszyscy odpowiedzieli - CD-Action, tyle że niektórzy napisali to z błędami :(. (...)

Katarzyna, Zagań

Jesteście kosmicznymi idioto-imbecylami, którzy mają wielkie poczucie humoru (czasem nawet za wielkie) większości spraw. Myślicie, że każdy robi sobie z was jaja?

Oczywiście, że NIE - to MY se robimy!

G... prawda! Niektórzy piszą poważnie i wy dobrze o tym wiecie. Jednak nie udzielacie im dobrych rad.

Chcecie dobrej rady? OK: myjcie zęby po każdym posiłku. Jak mało, to mamy parę innych, równie cennych, w Aha. Nie przejmujcie się wyzwiskami na początku listu. bo tak naprawdę jesteście słodcy.

13-latki spod Jasta

To się nazywa "chwiejność emocjonalna":). Zaiste, kobiety to pisały... stosunkowo świeżej daty, ale jednak...

Zaczełam ostatnio czytać dział kontaktowy "Pomocnei Dłoni" i co mnie lekko zdenerwowało? Czytając anonsy w kilku z rzędu "akszynach", doszłam do wniosku, że chłopacy mimo wszystko myślą tylko o wyglądzie zewnętrznym. W prawie każdym ogłoszeniu skierowanym do dziewczyn są teksty typu "poznam ładną" lub 'atrakcyjną". Po co, pytam? Po co wam (chłopakom) ładna dziewczyna do mailowania?

Bo liczą, że na mailowniu się nie skończy... A tak poza tym, to faceci sa głabami, którym w pewnym wieku (11-99 lat) hormony maca w tych durnych lepetynach. Wiemy coś o tym.;

Do korespondencji wystarczy inteligentna oraz majaca cos do powiedzenia. Czy świadomość, że osoba znaj dująca się po drugiej stronie kabla to długonoga laska podnosi, według was, wartość jej słów. A jeśli chcecie zdjęć takowej, to kupcie sobie jakies pisemko (kolorowe, niekoniecznie dla dorosłych). Wyobraźcie sobie, że dziewczyna, do której "stukacie", jest niska, gruba, brzydka oraz bardzo pryszczata. Poproszona o zdiecie przysyła wam fotografie jakiejś ładniejszej koleżanki (w końcu chłopacy to wzrokowcy). Co robicie? Myślicie sobie: "Mam kontakt z superlaską, ona jest świetna". Wiem, że tak jest, widzę reakcje rówieśników ze szkoły, gdy poznają jakąś dziewczynę na IRC-u. Płyciutcy ci panowie, oj, płyciutcy. Do tych inteligentniejszych panów (bo do głupszych i tak nie trafię) apeluję, by pomyśleli o tym. Potrzebujecie do kontaktów "na żywo" tylko z atrakcyjnymi osobniczkami - rozumiem, facet to facet i nic go nie zmieni. Ale do wymiany poglądów potrzebujecie człowieka, a nie jego wizerunku.

Dokładnie!

Sporo osób zglasza jakieś pretensje co do full wersji, nie mając świadomości, jaki przekrój gatunkowy ulubionych gier może być w jednym domu! Mój brat uwielbia shootery, gry sportowe i samochodówki, ja preferuję rpg i rts (najlepiej w świecie fantasy), mój kot z kolei szaleje za platformówkami. Pełna rozbieżność gustów. (...) Mówi się, że jest niewiele dziewczyn, które interesują się komputerami, a ja twierdzę, że w mojej klasie w ogóle nie ma takich chłopaków. W końcu jeden to właściwie nic. Oczywiście nie liczę takich inteligentów (sztuk dwa), którzy od wielu lat interesują się tylko następnym levelem Dooma, a nie znają zna czenia chociażby skrótów nazw gatunków gier. W innych klasach jest niewiele lepiej, a mowa tu o drugiej i reszcie klas gimnazjum, czyli łącznie o około trzystu osobach. Do swojej klasy/szkoły trafiłam za grzechy popełnione w poprzednim wcieleniu, niestety nie wiem, kim byłam; (. Nikt (95%) tu nie interesuje się niczym oprócz cen w monopolowym i kiosku z papierosami, ewentualnie, gdzie dostać prochy. I jak czternastolatka interesująca się fantastyką, sportem, komputerami, lubiaca Pink Floyd, [Woooow:))) ieżdżąca konno, uprawiająca aerobic i callanetics, lubiąca rysunek, niepaląca, niecpająca, nieupijająca się w każdy piatek ma żyć w takim świecie? Dobrze, że jesteście. Pozdrawiam wszystkich, takich jak ja.

Jeśli takowa osoba nie może znaleźć bratniej męskiej duszy, to świadczy to tylko o degeneracji pici męskiej w okolicach twojego zamieszkania. Zakute łby, i tyle.

(...) Mam kompletnego kota na waszym punkcie [zrób zdjęcie tego kota i przyślij - Smg]

O moim szaleństwie świadczy nie tylko te 100 "Kocham CDA" [recznym i starannym pismem - faktycznie chyba z lekka szalona - Smg] ale i to, że w The Sims głowa rodziny nazywa się Mr Jedi, a kobieta jego życia to Barnaba...

Taktownie wstrzymam się od komentarza względem faktu, że Barnaba jest przecież z gumy, że już nie wspomnę. iż iest kurczakiem...:).

"bo kto powiedział, że Barnaba nie jest pici pieknej? Jeżeli chodzi o Smugglera, to Amazonką o jego imieniu przeszłam całe Diablo 2. Mam nadzieję, że wam to nie przeszkadza. Całuski.

Hm - to trochę jak w tym koszmarnym śnie: "byłem na wyspie, na której było 1000 pięknych kobiet i ani jednego mężczyzny. Straszne! ...Dlaczego straszne? Bo też byłem kobietą!". Dopóki to tylko gra, to wcale mi to nie przeszkadza

(...) Denerwujące są listy od czytelników oburzonych waszymi "głupkowatymi" odpowiedziami. Caaały czas narzekają. Jakbym słyszała mojego dziadka. (...) A kto chciałby czytać odpowiedzi typu "prawnicze porady" - naszpikowane fachową terminologią? (...) A ja kocham was za takie fajowe odpowiedzi, oby tak dalej!

No nic, w takim razie postaramy się, by nie zabrakło okazii do miłości.

Rozbawiło mnie pytanie: "skąd wy bierzecie takie dziewczyny"? Otóż mam 18 lat i od ośmiu lat komputer. Pamiętam czasy, gdy na naszych maszynkach królował Doom i Wolfenstein 3D (...) Wiem na temat gier dużo więcej od moich kumpli - gdy kończyłam Dooma, oni jeszcze w pieluchach siedzieli :). (...) Uwielbiam fantasy i horror (...), lubie RPG. Do tego wszystkiego jestem romantyczką i piszę wiersze. Cóż, powiecie: "idealna dziewczyna". Chcielibyście taką. Akurat! Mam wielu przyjąciół - w wiekszości chłopców - jestem dla nich świetną kumpelą (...). Jest tylko jedno ALE. Nie jestem ładna (...) Tak to już jest, że chłopcy umawiają się głównie z "britneykami", które mają w głowie wyłącznie imprezy i ciuchy, z (...) dziewczynami o inteligencji parkometru. (...) One mają ciało, ja potrafię myśleć i czuć. Właśnie dlatego pozostaję tylko przyjaciólką. Większość z was ocenia tylko wygląd (...).

Jak to mówił przedwojenny strażak do kucharki, panny Franciszki, która ponoć urodą nie grzeszyła: "pani Franiu. co tam twarz. ja pluje na pani twarz. ja patrze tylko na pani serce!". A mówiąc serio: brutalne i prawdziwe słowa powiedziałaś. Ale na szczęście istnieją wyjątki od opisanej tu reguly. Myślę, że całkiem liczne. I przypomnę słowa Kochanowskiego: "pięknaś, miła, w oczach mojch". Gwarantuję, że kiedyś ktoś ci to powie. No, chyba że na amen zamkniesz się z kompem w swoim pokoju...

Facet, dziewczyna, komputer

Otóż jestem "rzadkim" samcem, który ma "normalna" dziewczynę, sprzęcior na poziomie, znajomych w Internecie (tzw. gaming buddies;) i mam czas na życie prywatne (...).

A ja potrafie unosić sie w powietrzu siła woli. ... No co? Brzmi przecież równie prawdopodobnie :)

Ja nie wiem, czy jestem "inny" od zwykłego internauty czy graczy, ale weź pod uwagę np. Smugglera - ma ZONĘ (pozdrowienia dla małżonki:), pracuje w jednym z najlepszych czasopism o grach komputerowych i też, wiadomo, lubi sobie pogiercować. I co (...), nie siedzi przed kompem 24 godziny przez 7 dni w tygodniu...(I hope so:)).

Hehm, bywało, bywało - dawno temu. Teraz już nie. I do-

I CO W TYM DZIWNEGO - moja dziewczyna wie i respektuje to, że lubię sobie pogiercować, chodzić na nocki do kafejki.

Na nocki do kafejki? Hm. Nieważne :). Pewnie jeszcze chodzisz pograć w Q3A? (Dowcip zrozumiały dla bardzo niewielu czytelników - ale jak chcecie, to Qn'ik & Devi mogą wam wytłumaczyć pointe :).)

Kursy rulez!

...) Dzięki waszym kursom i poradnikom udało mi się wyplątać z nałogu, jakim jest granie. W ciągu półtora roku obcowania z waszymi poradnikami (kupuje was od poczatku) nauczyłem sie ok. 4 razy wiecej niż wcześniej przez 5 lat. Tak wiec ludzie: oderwijcie sie od gier i zacznijcie robić coś innego (np. ja potrafię 7 godzin dziennie przesiedzieć, pisząc jakiś program lub stronę WWW), gdyż to też jest przyjemne.

Zyxwvu

Smuggler plagiator

Wk[...urzył... - powiedzmy - Smg] mnie Pan nie na żarty. Od ośmiu lat pracuję w pewnej firmie komputerowej. Od ośmiu lat mam ksywkę Smuggler! (...) Na IRC-u na

kanalach ciągle ktoś pisze "hi, smugg! co w red-akcji". (...) Twoja xywka to kompletny plagiat. Pewnie dziewieć lat temu (...) zauważyłeś ją na jakiejś stronie WWW i odgapiłeś. I to mnie najbardziej w... [w...iecie - Smg], ty [i tu parę wyzwisk koncentrujących się wokół części ciała różniącej chłopca od dziewczynki

Krzysztof "Smuggler" Ortowski

8 lat pracy... To by znaczyło, że masz, "na oko", 25 lat i (sądząc z rodzaju pracy) nieźle poukładane w głowie ymczasem reagujesz jak jakieś małe bobo w piaskownicy (tyle że ono się wyraża grzeczniej). Dziwne. Nie wiedziałem, że zastrzegłeś sobie słowo "Smuggler" jako znak firmowy czy nazwę własną. (Jakby co, żądaj odszko dowania od producentów Old SMUGGLER Whisky). Rozumiem też, że tylko TY byłeś w stanie wymyślić sobie tak oryginalną xywkę. Inni mieszkańcy Ziemi mogli już tylko odgapić. Podziwiam! I współczuję - współpracownikom, z którymi spędzasz czas. Im pewnie zarzucasz, że to od CIEBIE odgapili, jak się wciąga powietrze do płuc

Straszny diabeł pod choinke

.) Dwa artykuły (...) "Czego nie kupować pod choinkę" i "Nie taki diabeł straszny" zaskoczyły mnie (...). Intencje pierwszego tekstu odczytałem jako kolejny apel o ograniczenie dostępu niepełnoletnim do takie rozrywki". Moje zaskoczenie wynika z faktu, że do te pory wasze pismo niewiele o tym mówiło. (...) Liczylem, że autor zaproponuje jakieś konkretne działania np. dodanie do ramki z oceną kontrowersyjnej gry informacii - "od lat 18".

Dział "Przemyślenia" jest miejscem, w którym można wygłaszać rozmaite i czasem mocno kontrowersyjne poglądy na wszelkie tematy mające związek z tym, co opi ujemy w naszym piśmie. (I wcale nie znaczy to, że re dakcja takowe poglądy podziela.) Artykuły takie powin-ny z założenia dawać do myślenia i budzić odzew u czy-telników (jak widać, udało się). Na temat przemocy w grach mówiliśmy dość sporo. Nie wiemy jednak, czy jesteśmy właściwą instytucją do rozpoczynania takowych krucjat. Choć naturalnie staramy się na miarę swoich sił chronić młodszych czytelników przed brutalnymi grami, podając (tak przy demach, jak i recenzjach) stosowne ostrzeżenia. Umieszczenie "od lat 18" w stopce działa natomiast (taka jest prawda...) jak magnes na tych, którzy owych 18 lat nie mają. Aby to NAPRAWDĘ zadziałapotrzebna jest jakaś urzędowa ustawa - I JEJ PRZE STRZEGANIE. Naturalnie, jeśli takowa będzie się tworzyć będzie sensownie pomyślana - poprzemy ją z ochota. Bo nie chcemy, by np. (jak w Niemczech) wprowadzano całkowity zakaz importu tej czy innej krwistej gry. Bo ona i tak bedzie - ale na giełdach. I ci, co kupują tylko oryginały, beda się mieli z pyszna...

Czy nie dałoby się wpłynąć na reklamodawców, sprzedawców (...), by czytelnie informowali, co sprzedają?

Zapewne tak. Ale jak? Potrzebna jest do tego silna i skoordynowana akcja ze strony i gazet, i nabywców, i tzw. opinii publicznei

Czesto też, mimo zamieszczonych ostrzeżeń, sami recenzenci zachwycają się rzezią, jaka ma miejsce na ekranie (...), nie zdając sobie chyba do końca sprawy z tego, jaki mają wpływ na kształtowanie postaw i gustów młodych czytelników (...).

Dotykasz bolacego miejsca... Autor - osoba dorosła - pisząć o tejżę "rzezi" itp., z zachwytem pisze nie tyle o tym, że kogoś można zabić, czy o tym, że krew litrami ścieka po ścianach, co o technicznej realizacji pomysłu. To tak, jak z filmami Peckinpaha czy Johna Woo - często dochodzi tam do prawdziwych jatek - ale są one w pewien dziwaczny sposób... piękne. Taki balet śmierci zrealizowany w perfekcyjny, niekiedy wręcz w porywający sposób (vide "Przyczajony tygrys, ukryty smok" albo "Gladiator" czy filmy Peckinpaha). Tymczasem - jesteśmy tego świadomi - wielu czytelników odbiera te słowa jako pochwałę i akceptację tego, że można kogoś zarżnąć na ekranie na 78 różnych sposobów i podnieca się tylko taka możliwościa. No ale cóż - mamy co drugie zdanie wstawiać: "to jest be!"? :(. Liczymy bardziej na RODZICÓW tychże małolatów. W końcu to oni dają im kasę na gry. I to rodzice powinni być NAJWAŻNIEJSZYM filtrem, przez który odsiewa się te gry, w które ich pociechy nie powin-

Tu dochodzimy do tematu poruszonego w "Nie taki diabeł straszny". Ano, mnie się jednak wydaje straszny, szczególnie gdy przeczytałem: "warto jest również zauważyć znikomą szkodliwość społeczną (...) ludzi uzależnionych od komputera". (...) Wystarczy poczytać list Shivo z tego samego nr CDA. Odpowiedź, którą otrzymał czytelnik, zaszokowała mnie ("za trzydzieści lat (...) nadal będziesz grał".

Sam list nie był w tonacji serio i odpowiedź też nie. Ponadto, co jest szokujące w tym, że za 30 lat gość będzie nadal grał? Niech gra. skoro mu to sprawia przyjemność, byle z umiarem... w końcu gry są dla ludzi.

Przecież to człowiek bojący się samotności i wyobcowania, wołający o pomoc, podobnie jak ci, o których pisze: "wystarczy spojrzeć (...) do działu Pomocna Dłoń "nawiaże kontakt".

Ludzi, którzy mają problemy ze sobą czy z nawiązywaniem kontaktów itp., zawsze trochę było - niezależnie od czasów. Tzw. "kąciki samotnych serc" nie są wynalazkiem speców od e-kultury. Porównaj też liczbę takich anonsów w PD z liczba czytelników CDA. Kiedyś taki nieszczęśnik siedział w domu, czytając książki albo pisząc wiersze do szuflady lub wzdychając do księżyca. Dziś siedzą .. przy kompach.

Dlatego właśnie diabeł ten jest taki straszny - znów, cytując Shivo, "kiedy pół życia zlatuje przed kompem, .) człowiek zaczyna się nieźle izolować". Naprawdę coś w tym jest i czas zacząć mówić o tym poważnie.

Bezrobotny magister - Kot Behemot

Wszelka przesada iest szkodliwa - to oczywiste. A co do poważnego podejścia wzgledem tematu... Pamietasz mój te(k)st dotyczący uzależnienia od kompa? Mimo lekkie formy był pisany zupełnie serio. I narobił sporo huku Temat ten (uzależnienia) zresztą niejeden raz był (i pewnie będzie) poruszany na łamach CDA. A poza tym, czy uważasz, że jeden z drugim by się nie izolował, gdyby nie było komputerów? To nie wina komputerów - pewnie. najlepiej jest wszystko zwalić na komputery i na gry - to wszystko ich wina. Ale to nieprawda. Problem tkwi w naszym wnetrzu, a nie w przedmiotach!

Przemyślenia ponownie

Coś na temat wypocin Qn'ika w lutowych Przemyśleniach (...). Autor pisze, że komputerowy nałogowiec tworzy izolowany mikroświat i zazwyczaj nie wpada w inne nałogi (picie, ćpanie, palenie). Z jego tekstu wynika, że te inne nałogi są GORSZE. A to nieprawda (...). Prawdziwy nałogowiec komputerowy może doprowadzić innych do tego samego piekła co pijak czy ćpun. Przebywając w "mikroświecie" może doprowadzić do ruiny nie tylko siebie, ale i swą rodzinę (...). Każdy nałóg jest TAK SAMO szkodliwy w skutkach! (...)

Jasiu Dubik z Bydgoszczy

Prawda. Sam kiedyś czytałem o maniakalnym zbieraczu palindromów (czyli wyrazów i zdań, które daje się tak samo czytać w obie strony: np. kajak, "kobyła ma mały bok" itp.), który na swoja pasję poświęcił coś koło 20 lat i wszelki wolny czas. Rodzina się posypała, a on siedzi i kombinuje. A po co? Bo może ktoś to kiedyś wyda. Po co? No, żeby było... A wydawałoby się, że to takie nieszkodliwie dziwactwo... Dedykuję to tym wszystkim, którzy mówią: "jestem uzależniony - no i co?". No i nic, bawcie się tak dalej, pogadamy za parę lat, jak będzie ieszcze z kim...

Brak wiary

Smuggler (...)! W wywiadzie nie zamieściłeś swego zdjęcia, ponieważ tchórzysz. Chamsko odpowiadasz w AR, więc nie chcesz pokazać swego zdjęcia.

O. jesss, Odkad dostałem (za te odpowiedzi) w piaskow nicy ciężki łomot od wkurzonego, napakowanego sterydami 6-letniego dresa, to stałem się baaardzo przezorny. Ponadto jestem świadkiem incognito (tzn. objęty programem ochrony zadków świadków), więc rozumiesz - starannie ukrywam swą... twarz. No i przypominam (patrz AR 04 i koniec tego AR), że tak naprawdę to mnie nie ma, zatem ciężko mi opublikować swe zdjęcie...

Coś nie wierzę [w to, co kiedyś napisałem - Smg], że we wcześniejszych numerach AR tłem były pieluchy Ugly Joego.

l masz rację - to były pieluchy Petera Pana. Zdemaskowałeś me kolejne kłamstwo :(. NIC się przed wami nie ukryje...

W wasz nakład (...) też nie wierzę.

Jaki niedowiarek, no... Nikt ci nie każe wierzyć. Skoro uważasz, że kłamiemy i ta instytucja kontrolna też, to donieś o tym prokuraturze - bo to jest przestępstwo! Serio! Naturalnie zawsze istnieje ryzyko, że oni też są przez nas przekupieni. No, ale w razie czego w odwodzie pozostana niezawodni Mully i Sculder, czyli X-Fools:).

(...) sprzedajecie tak naprawdę góra 10 000.

Aż tak licznych rodzin nie mamy. Góra 2500! I to w czasie pół roku. Wiesz, na czym to polega? Dostajemy wypłatę, lecimy do kiosków, kupujemy CDA, za tę kasę fir

Zniżenie nakładu = zniżenie ceny magazynu.

To faktycznie działa - ale TYLKO w momencie, gdy nakład równa się zero. Wtedy koszt wytworzenia magazy nu też osiąga zero. Wcześniej jest dokładnie na odwrót.

Po co więc wydawać pieniądze na te nie sprzedane

Widać mamy za dużo kasy:).

Dodam, iż myśle, że XX sprzedaje się od was lepiej. A nawet jeśli nie, to zrobię własne pismo i was pobiję, a jak zbankrutujecie, to zatrudnię Smugglera do czyszczenia szaletu. Sorry, Smuggler, poniosło mnie.

Spoko. Majac do wyboru czyszczenie szaletu i przebywanie w jednym pokoju z tobą, czuję, że i tak bez wahania wybrałbym to pierwsze. Bo jednak lubię przebywać w inteligentnym towarzystwie:).

Jestem nalogowcem umiejącym się kontrolować.

Jaasne. A ja jestem gigantycznym karłem, prawdomównym kłamcą, uczciwym politykiem, chudym grubasem

FAQ i nie tylko

Piszecie, że "na najczęściej zadawane pytania odpowiedzi znajdziecie w FAQ-u" i ochrzaniacie gości, którzy w listach wysyłają pytania z tego właśnie działu (o ile tak to można nazwać), ale nie bierzecie pod uwagę takich problemów - nie każdy czytelnik CD-Actiona ma w domu kompa, a co za tym idzie, nie każdy może taki dokument przeczytać! Jest wiele osób, które mają dzienny czas użytkowania komputera ograniczony do na przykład, 2 godzin i szkoda im czasu na czytanie takich rzeczy. (Tylko nie piszcie, że można go sobie wydrukować, bo nie każdy czytelnik ma drukarke.) Wniosek jest taki, że aby skończyć z tym raz na zawsze, powinniście RAZ wydrukować FAQ w gazecie, zamiast np. recenzji jakiegoś sprzetu lub czegoś innego. Jestem pewien, że przeczyta to ze 2 razy więcej ludzi!

Czyli ze 20 osób : (- sądząc z częstotliwości, z jaką się powtarzają niektóre pytania, na które są odpowiedzi w FAQ-u, to niemal nikt go nie czyta... : (. No, ale dobra jest to jakiś pomysł. Postaramy się kiedyś wrzucić FAQ na łamy CDA (ale duże jest... czy nie szkoda miejsca?)

Gdybym napisał list typu: "Dzięki wam nawróciłem się, wrzuciłem do pieca i spaliłem wszystkie piraty i będę kupował już tylko oryginały", to na 99% byście to wydrukowali.

Ze dwa, trzy lata temu prawie na pewno. Rok temu - być może. Teraz już pewnie nie, bo przychodzą na tyle często, że nam spowszedniały...

Zostawcie wreszcie piractwo w spokoju. Sami rynku nie uzdrowicie!!! Po co macie mieszać się w sprawy, na które leje nawet policja? Nie tylko podpadacie u czytelników, ale także u innych pism, które będą potem plotkować o was jak stare baby!

A czytał był waść powieść o Don Kichocie (Kiszocie? Xichotte? Quichotte?)? My się nie poddamy!

A plotkarzom niech ozory wyschną od gadania, a i tak nic to nie zmieni.

I jeszcze apel do czytelników - listów, w których marudzicie o kolejnych podwyżkach ceny pisma, nie kierujcie do CDA, tylko do Ministerstwa Finansów!!!

JOK ze Świdnicy

Nauczyciele

A tu macie drugi list od czytelnika - pamiętacie, to ten, którego nauczycielka mianowała sponsorem szkoły (06/ 01) itp. Myślę, że sytuacja dojrzała do interwencji - albo kuratorium, albo psychiatry...

(...) Wiecie, co dzisiaj wymyśliła!? Wybrała losowo trzy osoby z klasy (z czego tak trafiła, że dwie z nich nie mają komputerów) i dała im, ni stąd, ni zowąd, czas do wakacji, żeby nauczyć się asemblera i napisać dla niej grę. Nie ma zmiłuj się. Oczywiście wszystko we własnym zakresie, bo w szkole nie mamy programowania (...). Powiedzcie mi, czy w programie szkoły średniej jest pisanie gier komputerowych, skoro nie ma nauki programowania!? Szczególnie że nasz profil to nie informatyka, a komputery od strony elektronicznej - budowa, naprawa itd. (...), powiedzcie mi tylko, czy wszędzie tak jest!?

RobsonX

Na szczęście nie. ...Oby!

Opium, gry i adidasy

Studiuję ekonomię i teksty p. Gadzinowskiego (Przemyślenia) i R. Nowakowskiego (AR - Tanie gry) otwie-rają mi scyzoryk w kieszeni - SPRZEDAJ jeden z drugim nie 5 tys. szt. po 80 zł, a 25 tys. po 20 zł, to zarobisz więcej. JAK? A gdzie rynki zagraniczne? A gdzie twój biznes plan? Nie potrafisz? Można też handlować kapusta na bazarze.

Ciekawe zatem, czemu polonez nie podbija rynków Europy Zachodniej? Przecież tam miliony aut w ciągu roku się sprzedaje... Można więc sprzedać np. 1 000 000 polonezów, prawda? Albo dziesięć mln. Nie, miliard. kwadrylion... gigaheptycylion... ratunku!!!

Możesz też stanąć obok pirata i sprzedawać oryginały 10 zł drożej. Jak myślisz, ile on sprzeda, a ile ty.

Można też stać obok pirata i sprzedawać oryginały taniej niż on piraty. Swoją drogą, to ile zarobisz na czysto, sprzedając 1 mln polonezów po 1000 zł za sztukę?

Pytam, dlaczego przeciętny Amerykanin nie płaci 1/10 pensii za gre??

Tylko proszę nie mówcie, że za mało zarabiamy.

Ależ skad, zarabiamy za dużo...:)

Przeciętny londyńczyk zarabia 1-3 tys. GBP - bilet autobusowy, chleb, sok, gazeta kosztuje ok. 2 GBP, a gra 15-40 GBP. Polak 1-3 tys. zł - chleb, bilet etc. kosztują ok. 2 zł - a gra 60-160 zł. To może PODNIEŚMY londyńczykowi na 100 GBP i każmy mu więcej zarabiać!

Trudno winić dystrybutora gier, że nasze pensje są niskie. On kupuje towar na Zachodzie, po ZACHODNICH ce-

Objecuje sobje i wam, że niedługo doczekamy premiery jakiegoś HITU w normalnej cenie - gdzieś ok. 30-60 zł.

OK - trzymam cię za słowo. Jak rozumiem, zamierzasz właśnie założyć własną firmę i wykosić konkurencję za pomocą takich cen? Powodzenia!!! A jak już zmonopolizujesz tę działkę, to zajmij się motoryzacją. Z chęcią kupię nowego forda Mondeo za (góra!) 5000 zł od sztuki dai znać, jak zarobisz pierwszy mln \$:).

Nikt przy zdrowych zmysłach nie da sobie wmówić, że np. sok pomarańczowy powinien kosztować 100 zł/litr - przecież nie musisz go kupować codziennie, a popatrz: trzeba było najpierw zasadzić drzewko - a ile naukowcy wzięli za tę odmianę - potem pielęgnować, bla, bla, bla.

Teodoryk Szyszko

Czytajac takie porównania (ekonomisty!!!), dochodze do wniosku, że należy znacznie zaostrzyć kryteria przyjmowania na studia ekonomiczne i robić pogromy podczas sesji... Ciekawe, czy jacyś twoi wykładowcy czytują CDA? Dla twojego dobra - nie powinni :))).

Uwagi

Teraz AR... poza tym, że jest bardzo fajne, to ostatnio jakoś się zmieniło - a właściwie listy doń. Kiedyś ktoś CZASEM:) wymyślił coś konstruktywnego. A teraz... a to jęczą, jakie CDA było kiedyś, a to usprawiedliwiają

się, że są piratami (szczere kondolencje z okazji zgonu mózgojada... zmarł biedaczek z głodu), to się tym chwalą, to czymś tam jeszcze: (. Sorry, że tak jojczę, ale niestety mózg w narodzie ginie: ((. Ale gratulacje za odpowiedzi, zwłaszcza dla Smuga - naprawdę daje do myślenia (albo i wprost przeciwnie:)). Współczuję wam za to wariatkowo... Tak sobie myślę o przyszłości. Wy ciągle się rozwijacie, czytelników przybywa, branża komputerowa NA PEWNO nie padnie (chyba żeby jakiś Butleryjski Džihad - ale wątpie:)). No i? Za 15 lat może się zmienić część ekipy (oczywiście wam nie życzę) no i... albo nowi osiągną wasz poziom, albo się nie spodobaja. Potem wejdą następni... następni... Ze starej ekipy nic nie pozostanie. A nowa... albo będą dość dobrzy, by wam dorównać i przeskoczyć was... albo CDA sie stoczy. Ale przez te piętnaście lat mam zapewnioną roz-

rywkę dwudziestego któregoś każdego miecha:) PS Ja też mam chomika Alfreda - ale on jest psem:). Kobalt vel NyVelaTOR

Naprawdę nie masz innych problemów? Za 15 lat to może już się będziemy klonować i na listy będzie odpi sywał Smuggler v2.016, a recki pisał np.Gem.ini XII?

Komplementy?

Niech więksi będą większymi, natomiast pomniejsze jednostki staną się... "większe"??? Bo gdzie ujrzysz tak wspaniałą filoZofię bytu węgorzy, jak nie w pojemniku na male kurczaczki (gumowe zarazem) biegnące ku swej pięknej, wytwornie wyglądającej macosze. Bodajby cały świat uległ pokusie terroryzmu pythonowskie go, dopytując o nienarodzone problemy egzystencjalizmu. "Tja" - cytując mistrza gierek (Edward Gierek?) słownych. Nie odpuszczajcie bliźniemu ni cholery, gdyż nadejdzie moment próby i to on wykieruje swój palec ku tobie, krzycząc: "Platforma życiowa przygniotła ci nogę i mam nadzieję, że znajdziesz ukojenie w przebraniu zamarzniętego piromana". Tak, pomrukując spokojnie, wydałem z siebie kolejne tchnienie.

PS Wykładając powyższe wymiociny, chciałbym zaznaczyć, iż autor nie rozmawiał uprzednio z wiernym sługa - butelką, lecz został zniewolony arcydokładnym wywodem o istocie CDA, czyli rubryką AR. God save the Queen (jeżeli oczywiście CDA byłoby uznawane za płeć

PS 2 W taki oto sposób oddaję wam cześć, hołd, pokłony, swój miecz (My Lord...) oraz kolejny, kolejny, kolejny... list do przemęczenia. Ekskiuzemia. Z wyrazami, zdaniami, akapitami szacunku.

Lookie

Tak pokręcone, że aż nie miałem sumienia tego nie wydrukować...:)

Jeśli w któreś wakacje Smuggler szukałby zastępcy (następcy?), to jestem do dyspozycji. Do Wrocławia specjalnié daleko nie mam, a poza tym nikt nie będzie cię już pytał, czemu jesteś chamski, bo przy mnie poznaia. co to brak kultury w odpowiedziach na listy...:)). Właśnie, skoro przy tym jesteśmy... Kolejny temat listów, który wkurza (dobija) nie tylko mnie (tak sądzę). "Dlaczego jesteście tacy chamscy"? Kur... czaki gumowe (pozdrawiam Barnabę), aż wstyd, że zaliczam się do grupy czytelników waszego pisma, bo wy pewnie myślicie, że wszyscy są tak glupi :). (Chociaż jaki pan (AR), taki kram (czytelnicy)) ;))). Czy ktoś taki nigdy nie puścił bąka? Mam tu na myśli, że każdy jest obrzydliwy, a wy jesteście obrzydliwi, chamscy w swój spe cyficzny sposób. Sposób, który większość kocha. Nadajecie chamstwu nowy wymiar. Ja także jestem chamem, ale to, co wy robicie, jest no prostu nowa era chamstwa. Jesteście wieszczami wśród chamstwa, a ty Smuggler jesteś moim guru. Chciałbym być chamem bezkarnie i jeszcze dostawać za to kasę. Jesteś moim wzorem, jak na razie jestem chamem na "pół etatu", choć czasami mój kolega stwierdza: "a myślałem, że to Smuggler jest najwiekszym chamem". Nawet sobie nie wyobrażasz, jaka mnie wtedy duma rozp(b)iera.

Szczerze mówiąc, to nie do końca wiem, czy powinienem się tu cieszyć... No, chyba że poprzez "chama" rozumiesz kogoś, kto jest w miarę złośliwy, wali prawdę w oczy, nie przebierając specjalnie w słowach i nie przejmuje sie co ludzie powiedzą, tak nie wypada itp.". To wtedy się raczej cieszę. Podkreślam, że wielu z was myli nagmir nie dwie rzeczy: SZCZEROŚĆ i CHAMSTWO. Nawet brutalna prawda (IMHO) chamstwem bowiem nie jest. Choć też czasem bardzo boli. Swoją drogą, mój ród pewnie wywodzi się od biblijnego Chama?

Ludzie i ludziska

Otóż chodzi mi o to, że kompletnie nie rozumiem, co oznacza np. "jesteście @#!@". Tzn. domyślam się, co to znaczy, ale nie wiem, czy każdy taki znaczek to zawsze to samo, czy po prostu w miejsce nieprzyzwoitego słowa wstawia się znaczki? (...)

Dobrze myślisz :). Zdradzę też straszliwą tajemnice, iż nagromadzenie pewnych symboli oddaje - mniej więcej intencje autora. Np. dużo "#" oznacza sugestie dotyczace naszego pochodzenia, sporo "@" sugeruje, że zostały wykonane brzydkie aluzje na temat ludzkiego życia inty nego (w tym sugestie rozmaitych niewykonalnych dzia-łalności z jego zakresu), zaś "%" to wycieczki osobiste. ^ " oznacza watpliwości autorów co do naszej poczytalności... [Mam nadzieję, że w to nie uwierzyłas :))). Po prostu same **** są dla nas takie bezpłciowe, pozbawione ekspresji: a np. "!#@%@" sugeruje soczystą i zaangażowana wiazanke :)].

Czuję, że mocno się zbłaźniłam, ale - kto pyta, nie błą-dzi (tylko robi z siębie durnia, co?). Zazdroszcze żonie Smugglera (...) - ma męża z takim poczuciem humoru (...).

Pytanie na pewno było ORYGINALNE - nikt wcześniej na to nie wpadł. Co do ostatniego zdania - raczej powinnaś jej współczuć. Wiem, co mówię...

[to był podpis pod listem] "mORGAN - "małe 'em' duży organi

Jestem waszym zapalonym czytelnikiem, ale na szczę-ście jeszcze nie spłonąłem. Kocham was (...), nie czytam was od dawna, bo zacząłem (...) od 51 CDA. Wcale nie żałuję!

Mr Grushin z Polska

Ze tak późno zacząłeś? :) He, he, fajnie to zabrzmiało.

(...) Gdyby wszystko było skomputeryzowane, to nie można by się spokojnie załatwić. Co drugie podejście wyskakiwałby błąd sedesu (...). Jak oderwać ojca od komputera (kilka porad) - zacznij grzać duuużo mleka i poczekaj, aż zacznie kipieć. I choćby nie wiem, co sie działo, to niech oiciec pierwszy sie zainteresuje (...) lak Kuba Bogu... też mu zabierz jego ulubioną zabawkę: samochód. Załóż się z nim, kto wytrzyma 48 h przed kompem i niech on zacznie pierwszy. Po 30 h bedzie miał dość na dwa tygodnie. Gdy na chwile wyjdzie, powiedz, że dzwonili z pracy i ma tam natychmiast jechać, bo inaczej wyleci (...).

(...) Co z Eldem? Dlaczego go nie ma? Teraz sportów-ki opisuje jakiś Bambino de Bodom. Jak można sobie dać taką głupią xywkę? Przecież tak się nazywa mydło dla dzieci?

Bambino podpiął do słuchawek Elda płytę Britney Spears: (,) Elda odmóźdżyło - siedzi teraż w kącie, báwi się laleczkami, ślini się i charczy coś w stylu "imsolakilaki". A BdBodom zajął jego miejsce. Swoją drogą BdB wyglą-da IDENTYCZNIE jak Eld I tak samo wziął swoją xywkę od jakiegoś norweskiego zespołu metalowego. Tak prawde mówiąc, to nawet badania DNA nie wykazują żadrých różnic pomiędzy tymi dwoma osobnikami. ("Bambino" to po włosku dziecko...)

Czy muszę kupować przegrywarkę płyt, jeśli można skopiować płytę na HDD, potem z twardego na czystą płytę, a na końcu skasować to, co na HDD?

[Tutaj następują nasze rozpaczliwe i z góry skazane na porażkę próby niezaplucia się ze śmiechu]. Jeśli potraisz zmusić CZYTNIK CD do NAGRANIA płyty, to naturalnie nie musisz kupować nagrywarki. Opatentuj te metodę - zrobisz majątek! Proponuję teraz zmusić PC do działania bez procesora... Stop! Nie będziemy się rozdrabniac! Instaluj gry bezpośrednio w główce. Zdaje się że masz tam troszeczkę niczym nie zajętego miejsca? :)

Cena CDA moglaby być niższa [stary, teraz to puszczam parę uszami i dym nosem... i nie tylko dym i nie tylko nosem - Smg]. Dlaczego kiedyś CDA kupowałem po 14.99 czy 15.99, a teraz 18.50?

Radze ci omijać Wrocław w czasie następnych 25 lat, dopóki mi nie przejdzie chęć dokonania ohydnego morderstwa za pomocą zardzewiałych grabi. W tym czasie możesz podjąć niesamowity wysiłek przeczytania FAQu lub zmadrzenia.

Wiem, że da się skopiować piosenki z płyty na HDD, ale nie wiem, jak to zrobić. (...) Napiszcie, jak to zrobić.

Jak babcię kocham! List kwartału (list półrocza poniżej...) w kategorii "ludzie i ludziska". Tyle powiem. Możesz se zrobić order z buraka. (Buracco Italiano - jest duuuży!)

.) Mam genialny pomysł, jak zaradzić piractwu. Niech dystrybutorzy sami zaczną piratować swoje gry i sprzedawać je po niziutkiej cenie (...) z jakimiś do datkami, instrukcją itp. Tak czy siak, pieniądze trafią do ich kieszeni. (...) Ludzie kupowaliby takie gry, bo to byłoby dla nich bardziej opłacalne.

Jeśli kiedyś, będąc we Wrocku, zobaczycie szaleńca, który, pomalowany w niebieskie pasy, gna na golasa środkiem jezdni, tnąc się trzymanymi w ręku połamanymi kompaktami i popluwając strzępkami przeżutego listu to będę ja po przeczytaniu jeszcze jednej takiej rady. Z góry przepraszam za wszystko; co wówczas uczynie

(...) Zmniejszcie cenę! (...) Moje miesięczne wydatki wynoszą około 100-150 zł (...), a chciałbym jeszcze kupować CDA (...). Zmniejszenie ceny to jedyny ratunek.

Biedaczek: (. Jak ty sobie radzisz, dysponując tak żałosnym kieszonkowym? Ale nie pękaj, wzruszyła nas twa katastrofalna sytuacja finansowa. Ufundujemy ci nie tylko dożywotnią bezpłatną prenumeratę, ale i zrzucimy się na jakąś porządną brykę... Trzeba wspomóc nieszcześnika, nie?

(...) Dajcie 3 CD (...).

ponownie obniżcie cenę oraz dodajcie do każdego CDA banknot 50\$, jasne.

Radzę zmniejszyć cenę i dać stare gry - wzrosła by

Grovy M@niak

No to dajcie te zardzewiałe grabie. Mam nadzieje, że bedzie to potraktowane jako zabójstwo w afekcie

.) Moglibyście zamieścić dział dla paralityków, w którym Ugly Joe dawałby rady ludziom obrzydliwym i samotnym, w jaki sposób mają umówić się na rand-

Jak następnym razem podpiszesz się pod listem swoim nazwiskiem + adres, to dostaniesz od niego (gratis!) ogromną porcję takich porad - chyba się przydadzą?

Nie ma Smugalera (sa dowody)!

Kim jest Smuggler? Nie ma go! Już wyjaśniam. Pewien facio napisał kilka tekstów do C&A (Commodore & Amiga), podpisując się Smuggler [Old Smuggler '95, żeby być ścisłym - Smg]. Pismo upadło i gość zajął się czvm innym. W innym piśmie pojawiła się ta xywka, ale to juž był ktoś inny. [To prawda, tzn. jeśli w innym piśmie był jakiś Smuggler, to nie byłem ja, gdyż pod tą xywką pisałem tylko do C&A - Smg]. Pismo upadło, ble. ble, ble... Powstało CDA. I wtedy redaktorzy wpadli na genialny pomysł: każdy odpisywał na listy (tzn. każdy na inny, Jedi najwięcej). Aby uniknąć zamieszania, wymyślili xywkę Smuggler (...). Aby dodać mu realności, wpadli na pomysł: ogłosili, że ma żonę. I tak oto wielu redaktorów (konsultując się) odpowiada na listy (...) Do Gamewalkera też go wciśnięto po to, by ludzie myśleli, że ktoś taki jest (...). Smuggler nie może sie ujawnić, bo go NIE MA!!! (...) Kilka dowodów: jedna osoba nie może mieć tak wielkiego poczucia humoru (i twierdzić, że lubi czytać). [Thx za komplement Smg]. Smuggler byl na wakacjach, a mimo to odpisal na listy i uzupełnił bonusy na CD (...) Każdy z waszych kumpli (spotkałem kilku na IRC-u) podaje inne imię Smugglera [Zuchy! Brawo! Kupie im chipsy z Pokemi nem - Kalasanty Smuggler]. (...) Wiem też, kto zabił JFK i że rząd używa muszli klozetowych, by pobierać DNA, a ponadto w tamponach zawsze jest podsłuch! (...) Zatkało kakao, co?

Archiwili-[itp.]-czanin

Twoje dowody są tak przekonywujące, że nawet ja sam uwierzyłem, iż mnie nie ma :(((. Nie zapomnę ci tego. jakem Gem...mhmn... Smuggler!

Na listy odpowiadał wasz

WIRTUALNO-ZBIORCZY SMUGGLER, CZYLI MR JELD YASALLOR.I(WA)NI DE COŚTAM.

TIPSY

Bird Hunter: Wild Wings **Edition**

wwflock - bedziesz blisko ptaka wwcallin - bedziesz blisko zwierzęcia wwnofear - ptaki się ciebie nie boją wwgobler - jesteś w pobliżu indyka wwflash - uderzenie pioruna

Black & White

Może nie są to tipsy ułatwiające grę,

Jeśli zagracie w B&W w prima aprilis (czyli 1 kwietnia - można oczywiście przestawić zegar w komputerze, żeby efekt ten zobaczyć, na przykład, w środku lata), wasz Chowaniec bedzie zostawiał na ziemi - zamiast normalnych śladów uśmiechniete buźki.

Drugi z trików dotyczy waszego wewnętrznego diabełka Gdy dopiero zaczynacie grę, a aniołek z diabełkiem przestały właśnie gadać, zacznijcie poruszać kursorem myszki w kółko, a po pewnym czasie diabełek przekona się na własnej skórze, co znaczy dostać się w obszar działania trąby powietrznej.



Carnivores: Ice Age

Debug Mode

Aby włączyć ten tryb, wpisz w trakcie gry "debugup". W prawym górnym rogu pojawią się koordynaty, a dinozaury beda cie ignorować do momentu, aż zaczniesz w nie strzelać.

W trybie tym masz także dostęp do dodatkowych funkcji za pomocą klawiatu-

[Ctrl] - przyspiesza twój bieg [Shift] + [S] - włącza tryb Slow Motion (czyli akcję w zwolnionym tempie) [Ctrl] + [N] - potrafisz wykonywać dłuż-

[Shift] + [T] - pokazuje liczbę wyświetlanych w ciągu sekundy klatek obrazu [Shift] + [L] - dostajesz skrzydeł, a w każdym razie - możesz latać

[Tab] - pokazuje pełną mapę okolicy

Jeśli chcesz mieć wszystkie trofea, zawody i bronie, musisz się pobawić w edycję pliku. Konkretnie chodzi o plik _RES znajdujący się w podkatalogu Huntdat. Znajdują się w nim informacje o broniach, cenach itp. Jeśli zmienisz w nim jakieś dane, gra będzie toczyła się według no-

A można zmienić np.:

power (siłę obalającą broni) - jeśli zwiększysz ją do 20, jeden strzał wystarczy do zabicia czegokolwiek

shot rate (szybkostrzelność) - im większa wartość, tym krócei trwa przełado-

shots (kule) - liczba strzałów

reload (wymiana magazynka) - niektóre bronie mają ten współczynnik - im wyższy, tym krócej trwa wymiana maga-

Ceny przedmiotów najlepiej zmniejszyć do 10, a początkowe fundusze np. do 400, dzięki czemu już na samym początku można będzie wszystko kupić. A nie opłaca się kupować więcej niż jednej sztuki danego przedmiotu naraz, bo w trakcie misji i tak nie będą one dostępne.

CIA Operatives: Solo Mis-

Uruchom grę za pomocą skrótu "Solomissions.exe -console". W czasie gry. aby włączyć konsolę, wciśnij tyldę [~] wpisz jeden z poniższych kodów (jeśli konsola nie chce sie schować po wciśnieciu [~], wciśnij klawisz [Esc]):

god - God Mode fly - Flying Mode (czyli latasz) notarget - wrogowie już do ciebie nie noclip - No Clipping Mode (czyli prze-

chodzisz przez ściany) map X# - przechodzisz do mapy o numerze # (gdzie # 1-6) endgame - wygrywasz grę

Desperados: Wanted Dead or Alive

Aby móc wpisywać cheaty, wciśnij lewy [Shift] + [F11]. Kody, które działają: timeless - zatrzymuje upływ czasu fidel castro - widzisz dialogi medic - widzisz podpowiedzi powerman - nowa broń schneider - kończysz obecny poziom clint - wygrywasz obecny poziom jackal - amunicja

hollow man - niewidzialność show me all - pokazuje wszystkie przed-

zeus - pomoc od bogów

FIFA 2001

Kody wpisuje się w głównym menu gry: Gimmethemoney - dostajesz zastrzyk

Playersmaybe - wolni gracze Bigheads - tryb z wielkimi głowami Playersarelocked - gracze z przeciwnej drużyny nie mogą się ruszać

Jak zrobić, by każdym strzałem zdoby-

Stwórz swoją własną drużynę i nazwij ją Dreamers. Nastepnie dwóch graczy tej drużyny nazwij odpowiednio (z gwiazdkami!) *everyshot* oraz *isagoal*. Teraz strzały twoich graczy będą nie do obronienia

Icewind Dale: Heart of

Naciśnij [Ctrl] + [Tab] i wpisz:

GETYOURCHEATON:ExploreArea(); widzisz całą mapę

GETYOURCHEATON: Hans(); - teleportacia drużyny do miejsca wskazywanego nrzez kursor

CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([ilość]); - dodaje zaznaczonej postaci nunkty doświadczenia

CHEATERDOPROSPER: Add-Gold([ilość]); - dodaje drużynie kasy CHEATERDOPROSPER:Midas(); - 500

GETYOURCHEATON:FirstAid(); - 5 healing potions, 5 antidotes i 1 Scroll Of

Edytuj plik icewind ini (zrób przedtem jego kopię roboczą!). Odszukaj linię [Game Options]. Dopisz pod nia linie Cheats = 1: Uruchom gre Naciśnij [Ctrl] + [Tab] i wpisz: GETYOURCHE-ATON: EnableCheatKeys(); (ważne, by pamiętać o wpisywaniu dużych liter tam, gdzie one sa!):

Uruchomisz cheat-mode. Teraz w czasie

[Ctrl] + [R] - ulecz lub wskrześ wskazaną [Ctrl] + [Y] - zabijasz wskazanego potwora lub NPC (ale nie dostajesz za to

punktów doświadczenia) [Ctrl] + [4] - pokazuje pułapki

Master of the Skies: Red

Aby zaktywować Cheat Mode, stwórz dodatkowego pilota i nazwij go Test. Teraz wyjdź z gry i w katalogu, w którym zainstalowałeś gre, otwórz (na przykład Notatnikiem) plik character.ini. W środku znaidziesz sekcie dotyczącą świeżo utworzonego pilota (Test). Wewnątrz niej zobaczysz linijkę: mission = xx.

Wpisz jako numer poziomu 26, a następnie zapisz plik, wyjdź z Notatnika i uruchom grę. Będziesz miał dostęp do menu Cheatów w Goodies Menu, gdzie możesz włączać i wyłączać dowolne z nich!

NBA Live 2001

Jeśli udało ci się pokonać Michaela Jordana w grze jeden na jeden, możesz go wcielić do Classic Team (lata '90). Gdv rozpocznie się gra, pojawi się gościu trzymający piłkę - kiedy go zobaczysz, wciśnij i przytrzymaj [N]. Następnie, kiedy pojawi się ekran EA Sports, wciśnij i przytrzymaj [B]. A kiedy pojawi się ekran z drużynami, wciśnij i przytrzymaj [A] Teraz, gdv pojawi sie menu, wpisz (bez cudzysłowów) "NBA Live 2001", a będziesz mógł wybrać drużynę The Laker's

Robot Arena

Jeśli cierpisz na brak gotówki, wciśnij w Bot Lab znak dolara (czyli [Shift] + [4]), a dostaniesz 50 000 \$.



Superbike 2001

Superpredkość

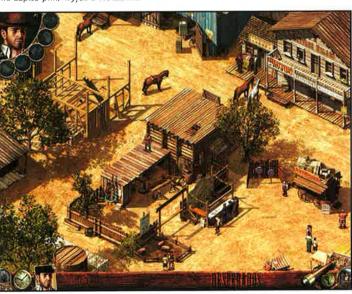
Wpisz jako swoje imię "EAPOWER".

Dużo większa przyczepność na zakrętach Wpisz jako swoje imię "GRIPPY"

Dużo lepsze hamulce Wpisz jako swoje imię "STOPPY",

Wielkie głowy, rece i stopy Wpisz jako swoje imię "LAGUNA".

Jeśli chcesz wygrywać za każdym razem Rozpocznij wyścig (nie trening), a następnie (już w czasie gry) wpisz PLEASE-MAKEMEWIN. Teraz po skończonym wyścigu okaże się, że jego prawdziwym zwycięzcą jesteś właśnie ty:





Do poczytania

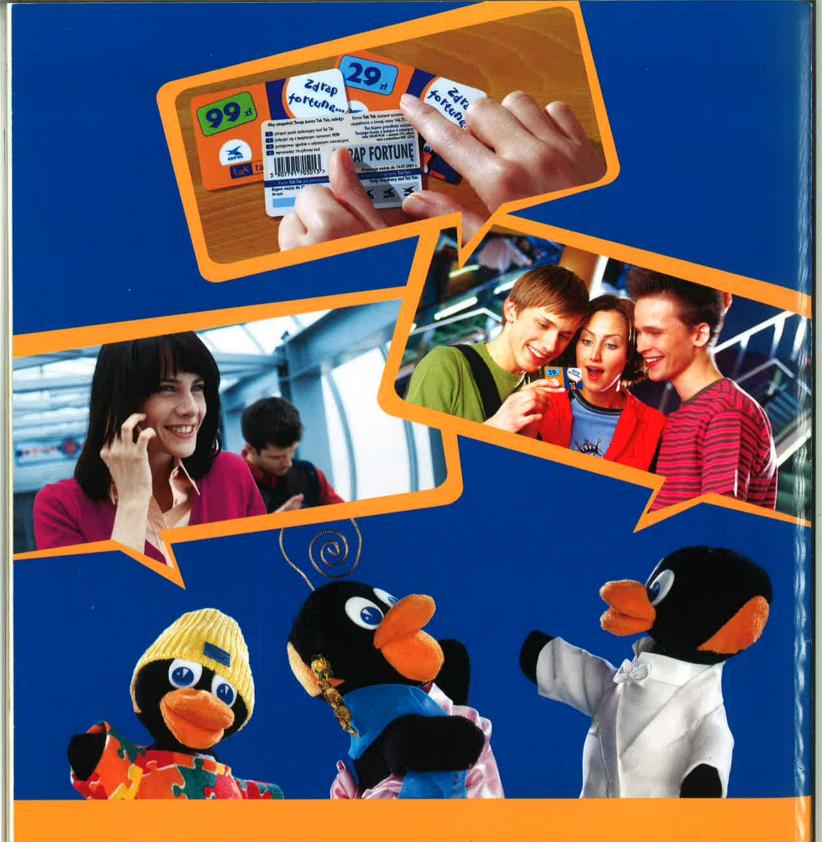
Po POLSKU VULTURE

Do pogrania

Action Plus

helikopterowy odlot na CD

..i tylko powiedz, że to drogo!









Zdrap fortune!

W wielkiej zdrapce Tak Taka możesz wygrać nawet do 5000 zł brutto na rozmowy i SMS-y (krótkie wiadomości tekstowe). Co drugi kupon wygrywa! Kupuj, zdrapuj, wygrywaj!

Linia bezpłatna: 0 800 602 900 www.eragsm.pl



